

30
ANIME Land
ANIME Land
Le premier magazine de l'Animation et du Manga
CHUCK JONES
Hommage au géant du cartoon
INTERVIEWS
MIYAZAKI (Chihiro)
OSHII & KAWAI (Avalon)
ARAKI (Yu-Gi-Oh)
KISHIRO (Gunnm)
LALOUX (La planète sauvage)
CADEAU
LE VOYAGE DE CHIHIRO
Histoire de fantômes japonais

KONCI

http://www.konci.com 123 Boulevard Voltaire 75011 Paris Métro Voltaire ligne 9

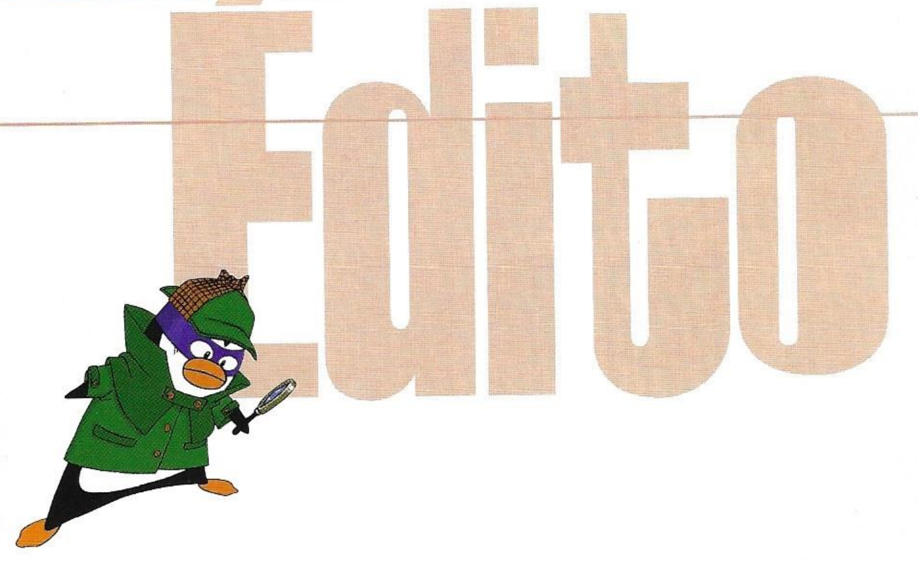
Horaires d'ouverture : lundi au vendredi 10h30 à 19h30 samedi 10h à 19h30

CD Audio 15€ / CD 5 cds achetés 6ème cds gratuit Prix CDs en Coffrets (2cds=25,90€)(3cds=37,40€)(4cds=45,50€)(5cds=53€





Maquettes
Death Shadow III en Résine 73€
Acardia II en Résine 73€
Queen Emeraldas I en Résine 73€
DENDROBIUM Jouet 183€
MSN-04 SAZABI 1/100 MG 130€
RX-178 Gundam MK-II P.Grade 228€
W-Gundam Zero Custom P.Grade 228€
Vaiseau ACARDIA en Métal 227€
Maquette Atlantis 1/1000 42€
Maquette Queen Esmeralda 1/1600 15€
Megahouse Interactive Action Figure RX-78-2 Gundam 228€
FA-010-A FAZZ 1/100 MG 100€
MS-09R RICK-DOM 1/100 MG 85€
RX-93 V Gundam 1/100 MG 84€
MSZ-010 ZZ Gundam 1/100 MG 71€
MS-18E KAMPFER 1/100 MG 69€
1 Lot de 7 Figurines Queen Emeralda 57€
Jouet Goldorak Black 227€
Jouet Getter Robot 227€
Action Figure Kenshin
Résine Monté et Peinte
RGM-79Q GM QUEL 1/100 MG 54€
RGM-79(G)GM 1/100 MG 54€
MS-06R-1A ZAKU II 1/100 MG 54€
Gundam GP03S 1/100 MG 61€
RGM-79N GM CUSTOM 1/100 MG 54€
MS-06R-1 ZAKU II 1/100 MG 50€
Gundam GP01 1/100 MG 45€
Lot de 3 Figurines Ah My Goddess série.2 91€
Sogiro 89€
MAQUETTES GUNDAM 1/144
D-HELL CUSTOM HG....25€
NATAKU HG....25€
SERPENT CUSTOM HG....21€
SANDROCK CUSTOM HG....21€
TAGEESE 3 HG....21€
W G. ZERO CUSTOM HG....25€
MAQUETTES GUNDAM 1/100
GUNDAM DEATHSCYTHE HG....31€
GUNDAM EPYON HG....31€
GUNDAM ALTRON HG....35€
GUNDAM DEATHSCYTHE H HG....35€
GUNDAM NATAKU HG....35€
GUNDAM H-ARMS CUSTOM HG....39€
SHENLONG Gundam HG....31€
TALL GEESE 3- HG....46€
WING GUNDAM O HG....31€
W-G. ZERO CUSTOM HG....41€
W-G. ZERO CUSTOM S.CHROME HG 56€
Wing Gundam HG....31€
WING GUNDAM O 1/60....64€
Jouets Evangelion
Eva-01....22€
Eva-02....22€
Eva-03....22€
Eva-04....22€
Eva-00j ou Eva-00b....22€
Eva-01 Extra delux V. repeint 45,50€
New Jouet Eva-01 31€
Maquettes Macross 1/72
VF-1J Valkyrie 28€
VF-1S Strike V. 35€
VT-1 Super Ostrich 41€
VF-1A Super V. 35€
VF-1A Vakyrie 28€
VF-1S Vakyrie 28€
Jouets FF10
Iron 22€
Bahamut 40€
Ultima W. 22€
Emeraldas 89€
Vampire Hunter D 228€
Anima 22€
Rikku 40€
Varuna 22€
Yuna - 40€
Tidus - 55€
Figurine Shadow Lady 59€
Trading Card Saint Seiya 6€ le Sachet de 10 Cartes
TALLGEESE II 1/144 13€
MERCURIUS 1/144 13€
SHENLONG G.1/144 13€
TALLGEESE 1/144 13€
WING G. 0 1/144 13€
Peluche Hide 15€/piece
A B C
Jouet Fury Cury 45€
Maquette:Patlabor Shinohara AV-98 ingram 1 53€
Maquette:Patlabor Shinohara AV-98 ingram 2 83€
DENDROBIUM 1/1550 31€
LEGIOSS Transfor-1/48 53€
BLOWSPERIOR T 1/12 53€
MOSPEADA T 1/12 53€
THE KING OF BRAVES GAOGAIGAR
Trigun Chaine + pendentif + porte Clef
Chaine + pendentif Love Hina 30€
Action Figures Ken 200X 45€
Falco Rei Shin Ken
Jouet Trigun Money the Gale 96€
Jouet Jin-Roh 25€
Jouets Gundam
WING GUNDAM 22€
GUNDAM FIX-0004 80€
GUNDAM FIX-0001 50€
Figurine Gundam W Transformable 61€
Art Books
Lost Angel illust 25€
Cowboy B illust + Croquis 22€
Credo tél
Culdcept illust tél
Final F 10 Art Coll 35€
Sprigun Movie 45€
Five Star Stories 44€
Lodoss War OAV 2 28€
Katsuya Terada Zenbu 50€
Legent Of Crystania 19€
Replicant vol.1 15€
Replicant 97 99 Garage Kit 48€
FLCL Ground Work 44€
Memories 29€
Gundam W.illu 31€
Groundwork Eva-v.2 30€
Eve Illustration
Kenshin illust 15€
Alot Of Kiss 28€
Mariage Visual Book 29€
G-taste 4 (adultes) 21€
G-taste 3 (adultes) 21€
Ragnarok City 30€
Love Hina Art Coll 30€
Stores en Tissu 82 x 110cm 15€
B102 B104 B105 B106 B107 B108
DVD ALL ZONE V.O. SOUS TITRES EN ANGLAIS
Sakuranbo Tsushin (Adultes) 26€
Bible Black Part.1 (Adultes) 26€
Shaolin Soccer Film 26€
Hikaru no Go tv Special 19€
New Captain Tsubasa
Shaman King tv Special 19€
Coboy Bebop Film 26€
GTO Tv Part.1 87€
G-taste (Adultes) 19€
Platinumhugen 57€
Yu Yu H. Film + OAV 57€
Cyber Formula Future GPX tv 87€
Final Fantasy 10 42€
Soultaker 57€
Jo Jo 1 et 2 42€
Memories 26€
3x3 Eyes(2 dvd)....42€
Ah My Goddess Film....26€
Angel Sanctuary OAV....26€
Angellic Layer tv (3dvd)....57€
Arthelad tv (3dvd)....57€
Ayashi No Ceres tv (3dvd)....57€
Ashita No Joe 2 Movie (3dvd)....57€
Bastard OAV....26€
Berserk tv (3 dvd)....57€
Captain Tsubasa Film (3 dvd)....57€
Captain Tsubasa j OAV (3dvd)....57€
Cowboy Bybop tv....57€
Cyber F. Future GPX TV (5dvd)....87€
Dangaizer-3....26€
DNA 2 tv (3 dvd)....57€
Détective Conan tv 1....26€
Détective Conan tv 2....26€
Détective Conan tv 3....26€
Détetive Conan 5th Anniversary....26€
Devilman Lady tv (3dvd)....57€
Digi Charat (2dvd)....42€
Dragon Ball Z Film tree of might..26€
Dragon Knight 4 (adultes)....26€
Escaflowne tv (3 dvd)....57€
Escaflowne Movie....26€
Evangelion tv (3dvd)....57€
Excel Saga (3dvd)....57€
eX-D TV....42€
Fushigi Yugi OAV (2dvd)....42€
Fushigi Yugi tv part.1 (3 dvd)....57€
Fushigi Yugi tv part.2 (3 dvd)....57€
Flame Of Recca tv (6 dvd)....102€
Gate Keeper tv part.1 (3 dvd)....57€
Guyver 2 (2dvd)....42€
Gun Buster OAV....26€
Gundam W Endless Waltz OAV..26€
Gundress....26€
Gundam 0083 Film....26€
Gundam 0083 OAV....26€
Gundam Char's Count Film....26€
Gundam Mobil F G tv (5dvd)....87€
Gundam X tv (5dvd)....87€
Gundam ZZ MSZ-010 (5DVD)....87€
Grapper Baki (3dvd)....57€
Harlock Saga (2 dvd)....42€
Hand Maid May (3 dvd)....57€
Heros Galaxie Film (2DVD)....42€
Hunter X Huter Part.1....57€
Hunter X Huter Part.2....57€
Inuyasha Part 1 (3DVD)....57€
Inuyasha Part 2 (3DVD).... 57€
Jo jo's 2 OAV....26€
Jo Jo's 1 OAV....26€
Kenshin Movie....26€
Lamu Film....26€
Lodoss War OAV (2 dvd)....42€
Lodoss War tv (3 dvd)....57€
Love Hina Spring Special....26€
Love Hina X'mas Special....26€
Love Hina Fina Selec (2dvd)....42€
Mamotte Syugogetten OAV (2dvd)...42€
Maid in Hanaukyo (2dvd)....42€
Maison Ikkoku tv (10dvd)....162€
Magic Knight tv (6dvd)....102€
Métro Polis....26€
Nadia (5dvd)....87€
Nazca (3 dvd)....57€
Nadesico Film....26€
Noir Part 1 (3dvd)....57€
Orange Raod tv+2 OAV (6 dvd)..102€
One Piece Movie 1....26€
One Piece Movie 2....26€
One Piece tv Part 1 (3dvd)....57€
One Piece tv Part 2 (3dvd....57€
One Piece tv Part 3 (3dvd)....57€
Orphen Revenge (3dvd)....57€
Project Arme (3dvd)....57€
RG Veda 5 OAV....26€
Robot Carnival Film....26€
Sailor Moon World Film (3dvd)....57€
Star Ocean Ex tv Part 1 (3dvd)....57€
Shin Getter Robot (3dvd)....57€
Tenchi Muyo in love 2 Film....26€
Trigun tv (6 dvd)....102€
Tales Of Eternia (2dvd)....42€
Touch Film "Miss lovely y"....26€
Touch Cross Road Movie....26€
Video Girl (2 dvd)....42€
Vandread tv Part 1 (3 dvd)....57€
Vampire Hunter D 2èm Film Doublé..26€
X Clapm OAV....22€
Yu Yu Hakusho tv part.1(6 dvd)....102€
Yu Yu Hakusho tv part.2(6 dvd)....102€
Yu GiOh! Film....15€
Yu Gi Oh Film Special....19€
Z.O.E Dorlores tv Pat 1 (3dvd)....57€
DVD Version Française
Cobra Film 22€
Blood The Last V.
Lain TV Vol.1 à 3 22€
Love Hina TV Vol.1 22€
Mes Voisins Yamada 28€
Kurumi Vol.1 27€
El Hazard 2 Vol.1 22€
Saiyuki TV Vol.1 à 3 22€
BON DE COMMANDE À RECOPIEZ SUR PAPIER LIBRE RETOURNER À KONCI :
123 BD VOLTAIRE 7511 PARIS Tél: 01 44 93 51 30 / 01 44 93 03 28 (Métro Voltaire Ligne 9)
Nom....
Prénom....
Adresse....
Code Postal....
Ville....
Titres des Acticles
Réf
Qté
Prix
Montant



BON ANNIVERSAIRE !

Avec ce numéro 80, nous fêtons nos onze ans d'existence. Nous ne vous ferons pas un bilan des dix dernières années pour l'animation et le *manga* comme l'année dernière, mais nous avons décidé de garder la formule du numéro double (132 pages, normalement reservée aux numéros d'été et d'hiver) mais en plus de vous ajouter le poster qui était absent d'habitude… Nous espérons que cela vous plaira autant qu'à nous !

Ce mois-ci nous sommes gâté. Non seulement vous allez tous vous précipiter sur le dernier film d'OSHII Mamoru, *Avalon*, vous avez certainement tremblé face à *Ring 2*, mais en plus nous avons droit, enfin, au *Voyage de Chihiro* en sortie nationale ! Que demander de mieux ? Eh bien d'en savoir plus sur son auteur, MIYAZAKI Hayao, que nous avons rencontré en décembre dernier. Idem pour OSHII Mamoru et KAWAI Kenji rencontrés à quelques mois d'intervalle. Et si cela ne suffit pas, vous pourrez toujours découvrir les coulisses de la version doublée française du *Voyage de Chihiro*. De quoi vous régaler, nous en sommes certains.

Côté télévision, Canal J nous a présenté sa nouvelle série, d'origine japonaise, qui mettra à l'honneur les jeux : *Yu-gi-oh !* Nous n'avons pas résisté à la tentation de revenir sur le *manga* publié depuis quelques temps déjà par nos amis éditeurs, Kana. Toujours côté *manga*, la fin de *Family Compo* a suscité quelques réactions…

Pour les nostalgiques que nous sommes, rien de tel qu'un petit retour sur les Valkyries de *Macross* qui fête ses vingt ans cette année, ou encore revenir sur la disparition de La Cinq, il y a maintenant dix ans.

Rendez-vous à Toulon pour le festival Cartoonist et ne ratez pas le n°81 avec en exclusivité quelques belles pages sur *Patlabor III* !

YVAN WEST LAURENCE





AnimeLand n°80
Avril 2002
Prix : 6 €.
Publication mensuelle d'**Anime Manga Presse**
SARL de presse au capital de 45.000 €.
RC Paris 405 051 871.
Siège social : 14 rue Soleillet, 75020 PARIS.
Distribution NMPP.

www.animeland.com

Directeur de publication
Tibor CLERDOUET.

Rédacteur en chef
Yvan WEST LAURENCE.

Chef de publicité
Christophe ARTAUX. Tél. : 06 62 18 03 49
publicite@animeland.com

Marketing & événementiel
Éric BROUTTA. Tél. : 01 58 53 55 56
marketing@animeland.com

Abonnements & anciens numéros
Sabrina VALLERIN. Tél. : 01 58 53 55 55
abonnement@animeland.com

Mise en page
Diane SUPERBIE et GOTOON.

Corrections
Julien BASTIDE.

Ont collaboré à ce numéro
Olivier FALLAIX, Cyrille BIKOUTA-MENGA, SATÔ Ryôsuke, Nicolas PENEDO, Diane SUPERBIE, Daniel ANDREYEV, Fabrice BLIN, Joanna MELODISTA, Matthieu PINON, Florence CHIESA, Grégoire HELLOT, Hervé BAUMONT, David SIEGL, Joffrey SEGUIN, Maryline FOURNIER, Sébastien KIMBERGT, Anne-Karine MAILLET, Violetta VASIC, Pierre-Luc MAURIEN, Dimitri PAWLOWSKI, Julie BORDENAVE, Aurélie CASAZZA, Pierre FAVIEZ, Rui PASCOAL et Denis HOFFMANN.

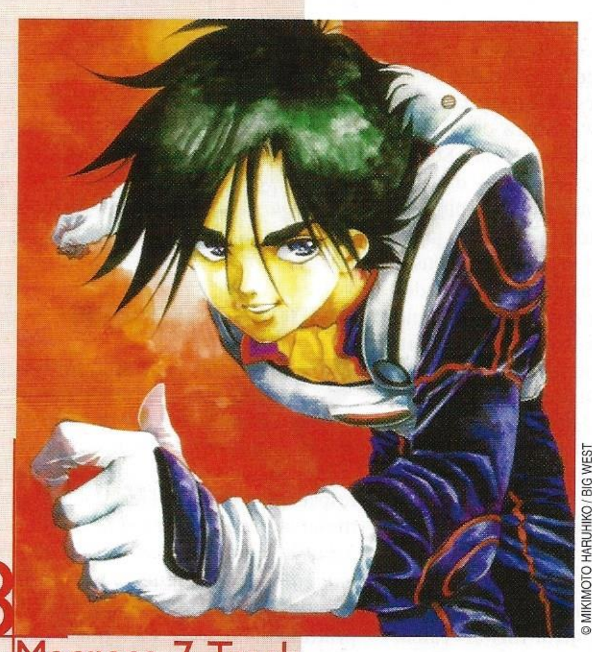
Correspondant étranger
NATSUKAZE Nagaru.

Pour toute correspondance adresser votre courrier (accompagné d'une enveloppe timbrée libellée à votre adresse) à **Anime Manga Presse**
14 rue Soleillet - 75971 PARIS CEDEX 20.

Les opinions exprimées dans les colonnes de ce journal n'engagent que leurs auteurs. La reproduction des textes, dessins et graphiques est interdite sans l'autorisation écrite de l'auteur et de l'éditeur. Les images sont © 2002 par leurs auteurs. Dessin de couverture : *Le voyage de Chihiro* © 2001 Nibariki - TGNDDTM. *Pingouin mascotte* de Christophe FERREIRA. Remerciements à François CLERC et Gina TAUPENOT (GBVI), Laurence GRANEC et Karine MÉNARD, Stéphane AUCLAIRE (Cinévia films), Alexis RUBINOWICZ (Sony Columbia Tristar), Marion JULIEN et Lydie VINCENT (BVHE),Yves HUCHEZ (IDP), Monica DONATI (Gébéka), Yann BARTHES (Canal +), Véronique DUMONT et Caroline OUSTLANT (CANAL J), Christel PONCET (Télétoon), Nathalie DAUPHIN et Sabine THEILLIER (PFE), Valérie LERIDON (Cartoon Network), Sébastien DALLAIN et Pierre-Jean REBOTON (Panini), Xavier KAWA TOPOR et Sylvie PORTE (Forum des images), Philippe CHRISTIN, Stéphanie, Phillipe et Carlo LEVY (Dynamic Visions), France Animation, Kaze, IDE, Pika Édition, J'ai Lu, Tonkam, Kana / Dargaud, Glénat, Asian Alternative, Mangatec et 9e Dimension. Cette publication étant susceptible de comporter des erreurs (nul n'est parfait) nous vous prions de bien vouloir nous excuser pour les éventuels désagréments que cela pourrait causer. Imprimé en France par les Imprimeries Québecor (77). Flashage OK par K. **ISSN 1148-0807**. Numéro de commission paritaire : 0103K73896. Dépôt légal à parution.
« Youpi ! La Cinq est finie... » — Le rédacteur fou.

Sommaire

Rubriques


© MIKIMOTO HARUHIKO / BIG WEST

Papiers entêtés...

Dessin de Fabien JOUBERT ▷



Un peu d'espoir ?

De nombreux lecteurs se plaignent régulièrement du manque de considération de la part du grand public face au domaine de l'animation — particulièrement japonaise — et du *manga* en général. En étudiant de près le problème, je pense pouvoir affirmer qu'il faut distinguer trois parties : d'un côté, la presse spécialisée et les fans en général (de l'*otaku* passionné à l'amateur passager), de l'autre, la presse dite généraliste formée par des quotidiens nationaux comme Libération ou Le Monde et enfin le grand public. Le premier de ces groupes a toujours (à mon sens) défendu comme il se doit ce genre atypique qu'est l'animation japonaise sans pour autant susciter l'intérêt du grand public, ce qui semble logique lorsque l'on sait qu'ils s'adressent à un lectorat essentiellement constitué de fans. La presse généraliste a elle progressé dans sa démarche d'intégration de l'animation japonaise, notamment depuis la sortie en salle du magnifique *Mononoke-hime* que l'on ne présente plus. À ce titre, je demande aux lecteurs qui se plaignent sans cesse du manque de reconnaissance de cette partie de la presse de revoir leur position sur le sujet. En effet, avec l'intérêt des grands quotidiens peut naître un certain niveau de considération de la part du grand public qui, voyant l'engouement suscité par un dessin animé dans un quotidien "sérieux", se tournera plus facilement vers ce domaine qu'autrefois. Il faut de plus reconnaître que ces grands quotidiens tout comme les magazines spécialisés dans le cinéma se tournent de plus en plus vers le cinéma asiatique (et japonais en particulier) ce qui ne peut qu'attiser la curiosité des lecteurs et les attirer vers un domaine qu'ils méconnaissent. À ce titre, il suffit de se reporter aux récentes sorties des coffrets DVD de KUROSAWA Akira chez Arte Vidéo ou des coffrets KITANO chez Studio Canal et de lire les critiques dans la presse pour constater que, de plus en plus, l'intérêt suscité par le cinéma japonais est important. On peut donc penser qu'un tel enthousiasme de la part des médias peut inciter une partie du grand public à se tourner vers un autre support, à savoir le *manga* ou les films d'animation japonaise. C'est là qu'interviennent les éditeurs de DVD et de VHS qui fournissent un travail remarquable quand on voit le lot de nouveautés qu'ils nous permettent de découvrir (parfois au prix fort il est vrai). Malheureusement, ces nombreuses nouveautés sont rarement disponibles dans des grands magasins comme la Fnac ou autres et, lorsque c'est le cas, ils sont rarement mis en valeur dans les rayons... Enfin, soulignons les efforts de Canal + qui propose assez régulièrement la diffusion d'*anime* (en VF malheureusement). À quand la même régularité dans les diffusions d'*anime* sur les chaînes hertziennes (M6 pour ne pas la citer...) ?



△ Dessin de Nadine SAINT-POL

En conclusion, il me semble que l'animation japonaise et le *manga* ne peuvent être que mieux perçus par le grand public mais je pense que cette progression se fera de manière peut-être plus rapide qu'on ne le croit avec une aide plus importante des médias. J'ajoute que, pour ceux que ça intéresserait, j'essaye de lutter pour cette "noble cause" en collaborant au site internet www.dvdetcie.com qui, chaque semaine, critique l'actualité DVD en essayant d'inciter le grand public à voir des œuvres aussi variées que *Mes Voisins les Yamada* ou les films de KUROSAWA et de KITANO.

Guillaume MANNEVY

Il est bon de constater que les efforts réalisés depuis des années par nombre de passionnés "professionnels" portent enfin leurs fruits. Voyons le cas de Jean-Pierre DIONNET à qui l'on doit dernièrement la distribution en France des films Ring *et* Avalon... *Cependant ne mélangeons pas tout : les sociétés ne font jamais rien pour rien. S'il y a vraiment un public cela ne peut que marcher, mais les générations spontanées de fans cela n'existe pas. Et, effectivement, pour mieux faire connaître une œuvre, il faut communiquer. Mais y a-t-il un véritable intérêt de la part des quotidiens pour le cinéma asiatique ? Plus simplement il y a une demande de ce genre de sujets par le public, la presse y répond. Et c'est aussi pour cela que les titres spécialisés se développent autant.*

CORRESPONDANTS

J'ai 17 ans et je recherche des correspondants aimant *Saint Seiya, DBZ, Captain Tsubasa, Gunnm, Sakura* et le dessin. Réponse assurée à 100 %

Lucas BEVILACQUA - 214 rue de Vieux Berquin 59190 Hazebrouck

Salut, j'ai 23 ans et je recherche des correspondants aimant les *manga*, les jeux vidéo et l'*heroic fantasy* (BD, romans, jeux, films). N'hésitez pas et à bientôt !

Bénédicte GUIRAUD - 3 Villa Monceau 75017 Paris

J'ai 17 ans et je voudrais correspondre avec des fans de *manga* et de RPG comme *Final Fantasy*. Je suis une passionnée de dessin et de jeux vidéo. Écrivez-moi !

Helga JAUCH - BP 7221 - 98719 Taravao - Tahiti POLYNÉSIE FRANÇAISE

Konnichiwa ! J'habite la Guadeloupe et je voudrais vous envoyer du soleil et des dessins à ceux qui voudront. Quels que soient vos horizons, écrivez-moi ! *Sayonara* !

Mathieu SOMBÉ - Villa Vélayoudon - Pointe d'Or 97139 Abymes - GUADELOUPE

Recherche dessinateurs amateurs sérieux pour être membre de l'équipe d'illustrateurs d'un fanzine assez particulier. Envoyez une illustration, avec vos coordonnées. Retour assuré !

Manuela MARQUEZ - 7 rue de Colmar - 44000 Nantes

Nous projetons de monter une mini-comédie musicale tirée du *manga SailorMoon*. Afin de mener ce projet, nous recherchons des personnes habitant sur Paris et ayant un maximum de temps libre. Motivation et sens du rythme espérés.

Tél : 06-77-45-06-73

Mangaka français

Si je vous écris aujourd'hui, c'est pour vous faire part de ce que nous, « dessinateurs amateurs de *manga* », subissons vis-à-vis des maisons d'éditions, je ne citerai aucune de ces maisons d'éditions par respect pour ces dernières. Pour ma part, cela fait maintenant plusieurs années que je dessine, ayant acquis un niveau correct en matière de *manga*, j'essaie depuis plus d'un an d'envoyer mes dossiers aux éditeurs. Le problème est que pratiquement tous sont bornés à ne vouloir accepter que des travaux de BD à la sauce franco-belge ou bien européenne, alors ils sont bien gentils ces directeurs, mais il faudrait qu'ils sachent qu'il y a aussi le *manga* dans la vie et que la France est le 2e pays après le Japon à en

consommer. Pour vous dire par téléphone en réponse à votre dossier qu'ils aiment le *manga*, ça ils savent le faire, mais dès que vous leur envoyez un dossier avec quelques planches comme l'ont fait certains de mes proches qui (sans leur lancer des fleurs) ont un niveau qui égale largement (voir qui dépasse pour certains vraiment très doués) certains bon *mangaka*, vous vous faites refuser avec sans cesse le même refrain. De plus, ils n'ont pas honte de vous dire que s'ils cherchaient des dessinateurs de *manga*, ils les prendraient directement au Japon. Et nous alors, qu'est-ce qu'on devient ? On n'a pas de talent ? Qu'est-ce que nous avons fait pour mériter ça ? Il n'est pas rare de voir après une grande partie des dessinateurs abandonnant tout projet et laissant par la suite le dessin comme simple *hobby*, certains vont jusqu'à en être dégoûté tellement ils ont été critiqués.

Le manque de motivation, le fait de se faire critiquer sans cesse pour une raison qui n'en est pas une et le découragement fait que beaucoup d'excellents dessinateurs laissent complètement de côté le but qu'ils s'étaient fixé auparavant.

Selon un sondage que j'ai réalisé et après avoir moi aussi eu des expériences douloureuses, j'ai pu constater que les éditeurs ne font aucun effort pour motiver la nouvelle génération de dessinateurs et l'on se retrouve au final avec quatre personnes sur cinq qui abandonnent leurs passions afin de faire autre chose que du *manga*. Heureusement, une poignée de ces dessinateurs arrivent à évoluer en changeant de style, s'adaptant ainsi aux règles de la BD européenne (Philippe Karakasyan par exemple avec son magnifique *Gabrielle*) mais cela ne reste qu'une minorité de dessinateurs ! Donc et c'est là que je m'adresse à vous, AnimeLand, si vous ou un lecteur avez des contacts avec des maisons susceptibles d'accepter des travaux *manga*, faites-le nous savoir à nous, dessinateurs, *via* votre rubrique-courrier car nous en avons marre de passer notre vie sur les stands de fanzine chaque année, nous voulons en faire notre métier jusqu'à s'installer et travailler au Japon s'il n'y a pas d'autres solutions.



△ Dessin de Miri

Iori

Un véritable cri du cœur. Mais ne nous leurrons pas : éditer, dans la BD ou ailleurs, ne signifie pas qu'il est possible d'accepter tout et n'importe quoi. Les jeunes auteurs de BD sont souvent influencés par le manga, *mais de là à se dire* mangaka *il y a un pas... à ne pas franchir ! Si vous n'êtes pas japonais et que vous ne travaillez pas au Japon, vous ne pouvez pas, logiquement, vous prétendre* mangaka. *Il est bon d'assumer ses influences artistiques, mais c'est tout autre chose que de se croire auteur de* manga *en France. Kara ne fait pas du* manga, *idem pour Trantkat dont les influences sont encore plus visibles (du moins dans ses premières œuvres). Donc si vous êtes vraiment talentueux, si vous avez de belles planches à proposer aux éditeurs, ne vous "vendez" pas en tant que* mangaka. *La meilleure école reste le fanzinat, il n'y a aucune honte à s'y développer, nombre de grands noms de la BD y ont travaillé leur patte (Alice, et Bajram dans Le Goinfre par exemple). C'est aussi le meilleur moyen d'y apprendre les contraintes de l'édition, de l'impression (trames, couleurs) et de présenter un travail semi-professionnel aux éditeurs. Courage !*

© 1999 LEIJI MATSUMOTO - SHINCHOSHA / BANDAI VISUAL - 81 PRODUCE

Maquettes

Je vous écris suite à vos derniers articles concernant les maquettes et notamment dans le n°77 où vous dites, à propos du concours de maquettes du Cartoonist, qu'il est passé totalement inaperçu. Sans doute, mais comment attirer des maquettistes quand ceux-ci n'ont rien à exposer ? En effet, quasiment rien n'est disponible en France, mis à part les énièmes rééditions de *Macross*. Lorsque vous, ou l'un de vos confrères, annoncez la diffusion en France d'une nouveauté, ou mieux d'une gamme entière, eh bien dans 99 % des cas, celles-ci demeurent introuvables. L'année dernière le magazine Dixième Planète a annoncé la réédition et l'importation des *kits Alien* d'Halcyon. J'ai passé un an à faire la tournée des boutiques de maquettes, de *japanimation*, de produits dérivés cinéma de Marseille. Résultat, personne n'est au courant... Il faut attendre... Le fournisseur ne l'a pas proposé...

Pour les maquettes spécifiques aux DAN, c'est la même chose, restent donc les résines, très chères et se concentrant quasi-exclusivement sur les personnages. Elles sont, par ailleurs, très délicates à aborder pour le débutant. Débutant qui se retourne donc sur les robots Bandai, pour lesquels je voudrais faire quelques mises au point.

— La mention « à monter sans colle » est ridicule, ne pas coller les pièces ne permet pas d'avoir un résultat correct.

— Les pièces sont montées en couleurs pour éviter la peinture, mais les joints de moulage sont toujours présents, leur effacement (au papier de verre) implique une mise en peinture.

— Les décalcomanies ne peuvent pas être appliqués correctement sur du plastique brut, il faut peindre d'abord.

— Les joints d'assemblage doivent être mastiqués et poncés.

— La patine : salissures, coulées d'huile, rayures, écailles dans la peinture, ne peuvent être réalisées que sur une base peinte.

— Les produits Bandai sont très chers compte tenu de leur taille.

— Une maquette est par définition statique, un maquettiste, militaire par exemple, ne s'amuse

QUESTIONS EN VRAC

Voici quelques réponses à des questions que vous nous posez très souvent, soit par courrier, soit sur le site Internet www.animeland.com.

• *Quand sortira le hors-série Harlock Saga n°2 ? Est-il toujours prévu ?*

Bien sûr ! Toutefois, le temps de faire le bilan du premier numéro pour mieux implanter le second et le temps de fabriquer les coques plastique, tout ceci a été plus long que prévu. Nous travaillons encore dessus avec Dynamic Visions, et nous espérons qu'il sera vite prêt, mais vous serez prévenus de sa sortie suffisamment en avance par des annonces dans le magazine et sur le site Internet.

• *Après avoir découvert que Robotech n'était qu'un montage des Américains sur plusieurs séries, je voudrais savoir comment me procurer Macross en VO sous-titrée ?*

Il est peu probable qu'une VO sous-titrée soit proposée en France. En tous cas, Déclic Images semble avoir déjà renoncé à ce projet. En revanche, l'éditeur américain Animeigo a pu proposer une telle édition. Elle reste toutefois difficile à trouver, car réservée au territoire américain. Sinon, il reste l'édition japonaise, mais en VO et sans aucun sous-titre !

• *Les films de Card Captor Sakura sont-ils prévus en France, au cinéma ou en DVD ?*


© CLAMP / KODANSHA - CARD CAPTOR SAKURA PROJECT

La chanteuse de Froggy Mix a confié, il y a quelques mois, avoir enregistré une nouvelle chanson pour un film (le second apparemment). Cela signifie donc qu'une sortie est envisagée, mais nous n'avons encore guère plus de précisions quant à savoir si ce sera au cinéma ou directement en vidéo et DVD.

• *J'ai lu avec plaisir l'interview de Claude Lombard dans le n°78 et c'est génial parce que j'ai enfin pu voir celle qui a bercé mon enfance ! Savez-vous où je pourrais lui écrire ou lui envoyer un mail ?*

Nous n'avons pas d'autre adresse que la sienne que nous ne pouvons évidemment pas communiquer, mais en adressant le courrier au journal, nous nous chargerons de lui faire suivre.

• *Est-il possible d'avoir les anciens numéros d'AnimeLand qui sont épuisés ? Chez vous, je ne pense pas, mais peut-être dans des magasins spécialisés ou dans des conventions ?*

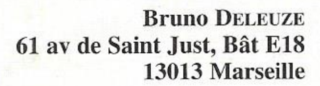
En effet, chez nous ce n'est plus possible puisqu'ils sont justement épuisés ! Les magasins spécialisés ont rarement des numéros plus anciens que les trois ou quatre derniers. On en trouve parfois chez des bouquinistes qui vendent des BD ou des revues d'occasion, mais le mieux, c'est encore les petites annonces.

pas à faire pivoter la tourelle de son char (trace de doigt, casse…).

Je me rendrai au Cartoonist de Toulon et j'aimerais y exposer des modèles, mais la question est : aurais-je quelque chose d'intéressant à exposer ? Ou bien devrais-je définitivement retourner aux blindés et autres chars d'assaut ? Dans ce domaine au moins, l'équation quantité / nouveauté / qualité / prix / disponibilité est parfaitement au point. Et que l'on ne vienne pas me dire que le public est trop restreint pour permettre la rentabilité. Cela fait au moins deux ans que Revel distribue du *kit* de SF *Perry Roman* dont je n'ai absolument aucune idée de l'origine (BD, film, roman ?)

Voilà, en attendant, je me contente de bidouiller de vieux tanks pour les mettre à la sauce SF. J'ai également dans l'idée de transformer des navires Heller à la *Space cruiser Yamato.* S'il y a des lecteurs intéressés, qu'ils me contactent pour envisager la réalisation d'une flotte dans ce style.

△ Dessin de Caroline WEI



Bruno DELEUZE
61 av de Saint Just, Bât E18
13013 Marseille

Les mentions « à monter sans colle ni peinture » n'ont rien de ridicule. Beaucoup de personnes n'aiment pas se compliquer la vie et les modèles de Bandai sont parfaits pour cela. Après rien n'empêche le maquettiste averti de se faire plaisir. Pour la disponibilité des maquettes, il est bon de noter que mis à part Soclaine il y a 17 ans qui importait les maquettes Robotech, *seul Bandai, depuis 1999, propose de manière légale des maquettes de robots japonais. Et les prix restent honorables. Cependant vous avez toujours la possibilité de commander* via *internet des modèles plus beaux et moins chers. Et ne ratez pas le prochain Salon de la Maquette à Paris à Porte de Versailles, cela reste le meilleur moyen de se fournir en matériel (peinture, outils de précision, aérographe). À bientôt à Toulon !*

Bonjour du Canada

Chers cousins français, je vous salue. Je vous écris depuis Drummondville, une petite ville de quarante-cinq mille habitants. Ici, les rigueurs de l'hiver commencent à se faire sentir.

Au Québec il y a un manque flagrant de magazine dédié à l'animation, surtout en français (bien que je sois capable de lire l'anglais).

Le phénomène du *manga* et de l'animation n'a duré qu'un temps. Cela n'a pas donné un assez grand élan à ce phénomène. Il y a bien eu les *Pokémon*, mais l'engouement n'a duré qu'une ou deux années, bien que la troisième série passe à Télévision Quatre Saisons (chaîne générale) et sur Télétoon (chaîne spécialisée en animation).

En fait, pour beaucoup de monde, le *manga* et l'animation japonaise sont représentés soit par les *Pokémon* (et séries du même genre), soit par les *manga* et les *anime* érotiques, ou encore les représentations de femmes aux proportions généreuses. En plus, les gens considèrent le dessin animé comme un médium réservé aux enfants, quoiqu'il y ait des produits faits pour adultes comme les séries *Spawn* et *Spicy City,* sans oublier *Les Simpsons, South Park* et *Quads* de John CALLAHAN.

Quand j'étais jeune, de nombreuses séries japonaises passaient à la télévision. La plupart du temps, c'était des séries qui provenaient de France, et les réseaux hertziens ne passaient pas toujours les épisodes dans le bon ordre ou bien ne les passaient pas du tout. Les seules séries que j'ai pu voir complètement étaient les *Il était une fois...* d'Albert BARILLÉ, *Les Mystérieuses Cités d'Or,* et plus tard, *Sous le signe des mousquetaires.* Il y en a bien d'autres que j'ai vu complètement, mais toutes les nommer serait trop long. Par contre, au début de mon adolescence, j'ai laissé un peu le dessin animé de côté jusqu'à ce que je vois *Akira*, il y a dix ans, ce qui m'a permis de me réconcilier avec l'animation japonaise. Depuis ce temps, j'essaie de dégoter des *anime* et je ne suis pas peu fier de la collection que j'ai pu amasser, malgré certaines difficultés. Pour vous, elle semblerait petite (onze cassettes), mais ici c'est presque un exploit. J'espère qu'un jour je n'aurai plus à chercher à gauche et à droite pour trouver des *anime*. Le monde de l'animation et de la bande dessinée occidentale commence à s'ouvrir sur les méthodes japonaises (animations, scénarios) et je souhaite que cela continue.

Michel FAFARD

Que faites-vous de nos estimés collègues de Protoculture Addicts ? Ils officient depuis plus longtemps que nous au Canada, en anglais certes, mais est-ce bien un problème ? Ce sont les meilleurs du continent nord-américain. Et justement il nous semble à nous, pauvres français, que les DVD disponibles aux États-Unis (et donc au Canada) sont plus conséquents qu'en Europe. De manière générale, il est toujours tentant de croire que l'herbe est plus verte chez son voisin.

Youlouse (Soul-less victory !)

CORRESPONDANTS

Salut à tous ! J'ai 16 ans et j'aimerais correspondre avec des personnes de tous âges aimant dessiner, *Kenshin, Angelic Layer, Gundam Wing* et *Marmalade Boy.*
Béatrice TAVARES - 23 av. Alexis Pessot
94100 Saint-Maur

Je recherche des personnes aimant *Sakura, Sailor Moon, Saint Seiya, La Tulipe Noire, Orphen*… pour correspondre et s'échanger des dessins.
Aurore PETER - 3 rue d'Ecaussinnes - 7062 Naast
BELGIQUE

Je suis un *rookie* de 20 ans et je recherche des correspondants fans de *japanimation, manga*, ciné et culture asiatique. Les réponses sont assurées !
Benoît BARBERO - 183 Chemin Lasbroues
31470 Saint Lys

Plusieurs fans d'une vingtaine d'années, aimant *Bebop, F Compo, Fly, I''s, Saint Seiya,* CLAMP, Ghibli…, les BO de DA, les jeux de rôles et les débats animés, se morfondent dans leur internat. Rejoignez-nous au sein de « La Secte » !
Snorky & Cie (La Secte) - CPGE Lycée JBD
1 Place de Belgique - BP 199 - 30104 Arles



Recherche des fans de YUKI Kaori, CLAMP, KATSURA, *Lodoss, Escaflowne, Kenshin, Visual Rock* et autres musiques japonaises, et de RPG.
Kami LOUIS - 66 Bd des Tchécoslovaques
69007 Lyon

J'ai 17 ans et je voudrais correspondre avec des personnes de mon âge aimant *Evangelion, Escaflowne, Please Save my Earth, Final Fantasy 8*, dessiner et ne pouvant pas se passer de musique.
Marco MOREIRA - Avenue de Grandson 70 B
1400 Yverdon-les-bains - SUISSE

J'ai 21 ans, j'adore la *japanim'* et les *manga* (*GTO, Evangelion, Akira, Love Hina*…), TOLKIEN, KITANO et les jeux vidéo. Je recherche des correspondants pour partager mes passions.
Sylvain RONCARRI - Le Petit Pret - 24140 Maurens

Salut à tous les fans de *manga*, de films d'animation et de culture japonaise. J'ai 17 ans et j'aimerais correspondre avec des fans des *manga* de *Max et Cie, You're under arrest, Tenchi Muyo, Love Hina*, ainsi que des personnes susceptibles de m'en faire découvrir d'autres.
Myriam BRIVAL - 7 Place des Emmurées
76100 Rouen
myriambrival@wanadoo.fr

Si vous êtes fan d'*Escaflowne, Orphen, Lady Oscar, Sakura, Gundam Wing*, et que vous aimez le dessin et les jeux vidéo, n'hésitez pas à m'écrire !
Marie-Madeleine BÉNET - 95 rue des Cornalisiers -
27100 Val de Rieul

J'ai 19 ans et je recherche des correspondants de 17 à 23 ans. J'adule les films de WONG Kar Wai, j'adore *Love Hina, Angel Sanctuary, I''s, KOR,* CLAMP, WATASE et la série *Utena*. Je suis fan de l'ARC-EN-CIEL, AMADEUS, MALICE M, et je serais ravie qu'on s'échange des dessins.
Catherine PIEDANNA - 37 rue René Caby
59870 Rieulay



Bon à découper ou à recopier

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Désignation	Qté	Total
• ART-BOOK RÉTROSPECTIVE N°1 OU 2 (29€ pièce)		€
• PACK Art-Book RÉTROSPECTIVE 1 ET 2 (46€ au lieu de 58€)		€
• PACK VHS COSPLAY 1, 2 et 3 (43€ au lieu de 51€)		€
• Forfait 3 jours Toulon 26, 27, 28 avril 2002 (23€)		€

What's up Doc ? les news

Rubrique réalisée par Doc' Olivier, Doc' Ryô, Doc' Youli, Doc'Hervé et Doc' Maryline

WHAT'S UP DOC ? AU JAPON

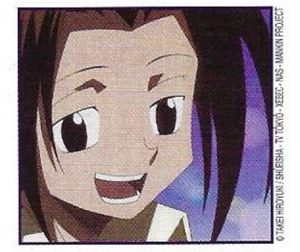
APRÈS UN PEU D'ACTU TÉLÉ, NOUS VOUS PROPOSONS UN PETIT TOUR DU CÔTÉ DES NEWS CINÉMA ET VIDÉO AVANT D'ATTAQUER LE MOIS PROCHAIN LA GRANDE VAGUE DES NOUVEAUTÉS D'AVRIL !

LES MEILLEURS D.A. TÉLÉ

TV Quelles sont les séries qui remportent le plus de succès à la télévision au Japon en ce moment ? Voici un petit classement paru dans le mensuel Animedia qui situe la tendance en début d'année :

1 – Inu Yasha
2 – One Piece
3 – Meitantei Conan (Détective Conan)
4 – Tennis no ôji-sama
5 – Shaman King
6 – Hikaru no go
7 – Rave
8 – Shinchinin no Nana
9 – Digimon Tamers
10 – Crayon Shin-chan

Pas de surprise : les grands succès du *manga* (BD) sont aussi des succès à la télévision (*One Piece, Shaman King, Hikaru no go, Détective Conan*, etc). *Digimon* tient toujours bon, tandis que *Pokémon* a disparu de ce classement depuis bien longtemps.



△ Shaman King

© TAKEI HIROYUKI / SHUEISHA · TV TOKYO · XEBEC · NAS · MAKKIN PROJECT



△ Tennis no ôji-sama

© TK WORKS / SHUEISHA - TVTOKYO · NAS

RAHXEPHON

TV *Rahxephon* est le titre d'une nouvelle série de robots géants dirigée par Izubuchi Yutaka. C'est la première fois que ce dernier passe à la mise en scène, puisqu'il était plutôt spécialisé jusqu'ici dans l'illustration (on lui doit les personnages de *Lodoss* et les robots de *Patlabor*). Dans le reste du *staff*, on trouve au *character design*, Yamada Akihiro (illustrateur sur *Lodoss*) et Kanno Hiroki (*Yû Yû Hakusho* - Film 2) pour les personnages et Sayama Yoshinori (*Patlabor, Tekkaman Blade*) pour les *mecha*, aidé de Sano Hirotoshi (qui a dirigé l'animation des *mecha* d'*Escaflowne*).
L'histoire nous amène en 2015, au Japon. Kamina Ayato est un lycéen qui se rend tranquillement vers son club de sport quand un vaisseau attaque la ville. Tout est dévasté sous ses yeux et au beau milieu de cette catastrophe, il rencontre une fille mystérieuse, Reika. Alors qu'Ayato est attaqué par une créature au sang bleu, il est sauvé par cette fille qui l'emmène dans un palais souterrain. Là, se tient un œuf géant. Le chant d'une femme se fait entendre, l'œuf éclot et ainsi apparaît Rahxephon…



© 2001 BONES · IZUBUCHI YUTAKA / RAHXEPHON PROJECT

Voici une série qui s'annonce prometteuse. Elle est produite par Bones, un studio qui a travaillé sur *Cowboy Bebop*. Elle s'offre en plus un générique de début interprété par Sakamoto Maaya (*Escaflowne*), sur une musique de Kanno Yôko (*Escaflowne, Cowboy Bebop*). Ce n'est pourtant pas cette dernière qui signe la B.O., mais Hashimoto Kazuko, qui est aussi interprète du générique de fin ! À suivre…

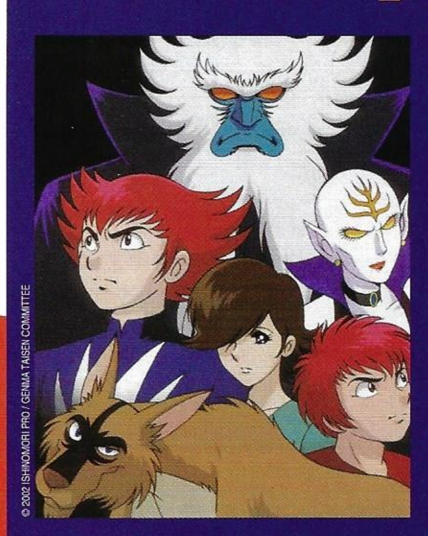
VANDREAD THE SECOND STAGE

TV La série du studio Gonzo a repris du service, toujours dirigée par Mori Takeshi (*Gunsmith Cats*), Cette seconde saison qui arrive un an et demi après la première, dévoile un peu plus les caractères de Meia et Misty… *Vandread*, c'est l'histoire de deux peuples, un de garçons et un autre de filles, qui doivent s'allier pour combattre un ennemi commun. Le dessin animé utilise aussi bien des animations 2D pour les personnages que de la 3D pour les *mecha*, un mélange qui est devenue la spécialité du studio Gonzo depuis *Blue Submarine n°6*.



© 2001 MORI TAKESHI - GONZO / VANDREAD 2ND COMMITTEE

GEMMA TAISEN
Shin wa zenya no shô


© 2002 ISHINOMORI PRO / GEMMA TAISEN COMMITTEE

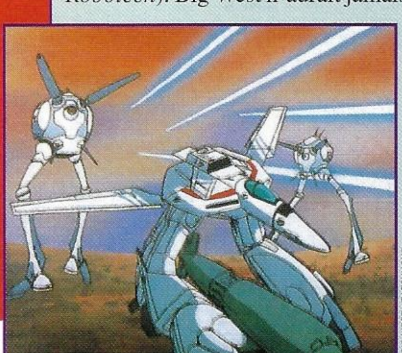
TV Ce titre, issu d'un *manga* d'ISHINOMORI Shôtarô (*Cyborg 009, San Ku kaï*), est plus connu chez nous sous le nom d'*Harmagedon*. Il avait déjà donné lieu à un long métrage animé réalisé en 1983 par RINTARÔ et voilà qu'il devient une série télévisée de 13 épisodes diffusée tard le soir.
Dans un monde toujours dominé par Genma, on retrouve de nouveaux personnages par rapport au film, notamment un certain Roof qui reçoit une éducation dans le temple même de Genma. Il devra s'opposer à son jeune frère Jin…
Cette série produite par IG Films est supervisée par TOMINAGA Tsuneo (*Power Dolls*) et les personnages ont été remaniés par HIRAYAMA Satoshi (*Cat's Eye, Shûten Dôji, Un chien des Flandres*).

OAV ?

OAV signifie « *Original Animation Vidéo* ». Il s'agit de dessins animés produits pour le marché de la vidéo cassette ou du DVD, à l'inverse des séries TV, qui sont d'abord pour la télévision, ou des longs métrages d'animation qui sortent au cinéma. Ce genre de programme est généralement de meilleure qualité qu'une série TV, sans avoir la lourdeur d'exploitation d'un film cinéma.

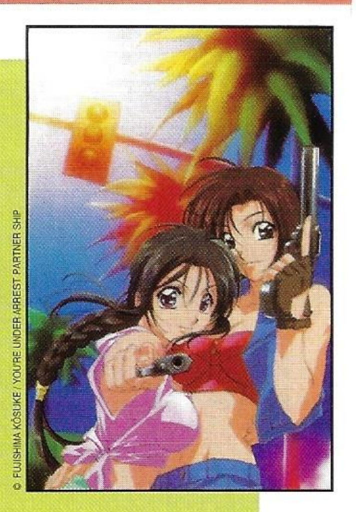
PROCÈS

DIVERS La société Big West vient de gagner son procès contre Tatsunoko concernant la série *Macross* (première partie de *Robotech*). Big West n'aurait jamais autorisé Tatsunoko à laisser les Américains transformer la série en la réécrivant et en changeant les musiques, ce qui ne gênait pas beaucoup Tatsunoko qui avait sacrifié quelques années plus tôt son classique *Gatchaman* (transformé en *Bataille des planètes*). Ce verdict devrait permettre, dans les années à venir, un meilleur traitement pour cette série culte, avec peut-être la possibilité de la redécouvrir dans sa version intégrale et originale ! Bien entendu, ceci ne concerne que *Macross*, les autres parties de *Robotech* étant entièrement produites par Tastunoko (Big West est ensuite allé produire *Orguss* chez TMS). De plus, Harmony Gold, qui a fabriqué *Robotech*, n'est pas pour autant dans l'illégalité et pourra continuer à exploiter la série dans sa version américaine.

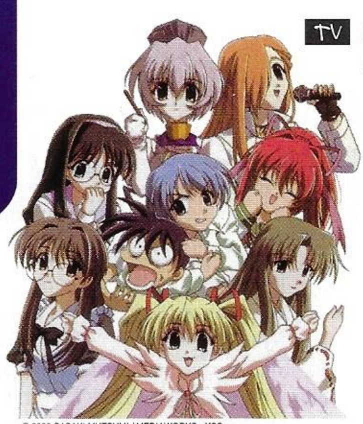

© BIG WEST - TATSUNOKO

You're Under Arrest !

TV Toujours très populaire au Japon, cette série a fait l'objet d'un téléfilm spécial diffusé le 29 mars dernier sur TBS. Son titre : *No Mercy* ! Nos deux fliquettes vont s'envoler vers les États-Unis où elles devront traquer des motards…
Ce spécial sera disponible en DVD le 25 avril prochain (Réf. : BCBA-1165, 3.800 ¥). La seconde série TV qui a débuté il y a un an se poursuit encore.


© FUJISHIMA KOSUKE / YOU'RE UNDER ARREST PARTNER SHIP

Happy Lesson


© 2002 SASAKI MUTSUMI / MEDIAWORKS - KSS

TV On ne compte plus les séries qui passent du statut d'OAV à la télévision ! *Happy Lesson*, c'est l'histoire d'un étudiant qui vit entouré de cinq jeunes femmes : Mutsuki, Kisaragi, Yayoi, Uzuki et Satsuki ! Pas facile, surtout quand en plus elles sont toutes enseignantes… Après un joli succès en vidéo, le dessin animé passe à la télévision. Une comédie délirante dans la lignée de *Love Hina* d'après une histoire de SASAKI Mutsumi. C'est un spécialiste du genre qui réalise ce dessin animé, SUZUKI Iku (*Ranma 1/2 – Film 2, Maze, Jibaku-kun*).

Weiß Kreuz Glühen




TV Après de multiples OAV et une première série TV en 1998, les quatre garçons qui mènent des enquêtes sur le paranormal sont de retour. Toutefois, cette série rencontre quelques problèmes. En effet, si l'histoire originale a été écrite par le comédien KOYASU Takehito, le graphisme des personnages est en revanche l'œuvre de la dessinatrice TSUCHIYA Kyôko (qui a signé le *manga*). Il semblerait que n'ayant pas été prévenue de la production de la première série TV, elle mette son veto sur le lancement de cette nouvelle production. Si sa diffusion sur la chaîne Kids Station semble encore confirmée pour avril, la sortie DVD est déjà annulée jusqu'à nouvel ordre !
Produite par Step, cette nouvelle série est dirigée par un *staff* neuf, l'équipe d'*Ayatsuri Sakon* : MATSUI Hitoyuki à la réalisation et KOBAYASHI Toshimitsu au *character design*. Les musiques sont de SAKUBARA Motoi (*Saiyûki*). Espérons que le CD, lui, sortira !


© PROJECT WEIß - STEP - KIDS STATION 2002

Adieu, Rick !


© BIG WEST - TATSUNOKO

DIVERS Le comédien HASE Sanji, connu pour avoir justement incarné Ichijô Hikaru alias Rick Hunter dans *Macross*, est décédé des suites d'un cancer à l'âge de 66 ans.



L'OURS DE MIYAZAKI

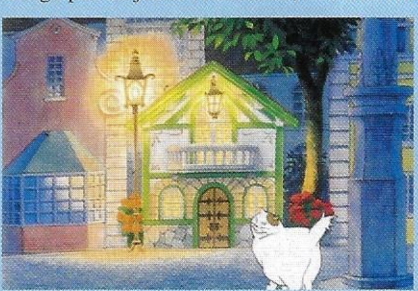
CINÉ Nous vous l'annoncions dans le dernier numéro, *Le voyage de Chihiro* a remporté l'Ours d'Or au Festival de Berlin. MIYAZAKI Hayao n'était pas présent sur place au moment de la remise des prix, et c'est donc quelques jours plus tard qu'il lui a été rapporté par son producteur, SUZUKI Toshio, et Stephen ALPERT, responsable du département international des éditions Tokuma. MIYAZAKI a eu ces mots en recevant cette récompense : « *C'est un prix important, mais pour moi, le film a déjà été récompensé quand le public est allé le voir. Obtenir une telle récompense à mon âge, ce n'est pas comme si j'avais 40 ans et tout l'avenir devant moi* ». Et ce n'est pas tout : lors de l'équivalent des Oscars au Japon, MIYAZAKI a également reçu celui du meilleur film pour *Chihiro*.



D.R.

△ MIYAZAKI Hayao entouré de SUZUKI Toshio et de Stephen ALPERT

Nous en profitons pour vous montrer également les premiers croquis de *Neko no ongaeshi*, le prochain film du studio Ghibli qui sortira cet été. Il s'agit d'une adaptation d'une œuvre de HIIRAGI Aoi, l'auteur de *Mimi o sumaseba*, déjà produit par Ghibli. Ce film est dirigé par un jeune réalisateur, MORITA Hiroyuki.



© 2002 HIIRAGI AOI - TGNDHMT

◁ Illustration pour *Neko no ongaeshi*
▽ Ce film sera précédé de *Ghiblies 2*, une parodie du *staff* du studio Ghibli !



© STUDIO GHIBLI

Palm no Ki

CINÉ C'est en mars qu'est sorti ce long métrage intitulé *L'arbre de Palm*, écrit et réalisé par NAKAMURA Takashi (directeur d'animation sur *Akira, Peter Pan, Robot Carnival*).
Palm, c'est le nom d'un robot fait de bois. Il possède en lui une capsule, sorte d'œuf ramené sur Terre par une guerrière venue d'une lointaine galaxie et caché là par son créateur aujourd'hui disparu. Quel est le secret de cette capsule ? Palm pourra-t-il devenir humain ? Voici les thèmes abordés par ce film qui s'adresse aux plus jeunes. Ce conte fantastique aux allures de *Pinocchio* n'est pas sans rappeler dans sa démarche le film *Princesse Arete* de KATABUCHI Sunao. NAKAMURA Takashi avait déjà réalisé un film pour enfants qui était malheureusement passé inaperçu au Japon en 1995 : *Catnapped*. Il s'est entouré d'un *staff* de qualité : KOSEKI Mutsuo (*Spriggan, Memories – Magnetic Rose*) aux décors, INOUE Toshiyuki (*Memories – Magnetic Rose*) pour la création des personnages. Quant à la chanteuse ARAI Akino (*Lodoss, Macross Plus, Outlaw Star*), elle nous offre une très jolie chanson.

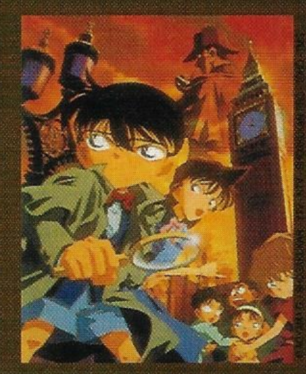
© 2001 NAKAMURA TAKASHI - GENCO / PALM NO KI COMMITTEE





DÉTECTIVE CONAN

CINÉ Comme chaque année durant la Golden Week (une semaine de jours de congés), le petit détective de AOYAMA Gôshô revient au cinéma pour une grande aventure inédite. *Le fantôme de Baker Street*, c'est le titre de cette nouvelle histoire qui plongera Conan dans le monde de Sherlock Holmes. Tout commence lorsqu'il se rend à un salon pour tester un tout nouveau jeu vidéo à la mode. Il s'agit d'un jeu de simulation en cabine intitulé *Cocoon*. Mais en l'essayant, Conan se retrouve face à Jack l'éventreur, comme s'il avait basculé à Londres au XIXe siècle… C'est toujours le même *staff*, celui de la série TV avec à sa tête KODAMA Kenji (*City Hunter*), qui réalise ce sixième long métrage !



CRAYON SHIN-CHAN

CINÉ Vous avez tous entendu parler de cet insupportable, mais adorable gamin, Shinnosuke (mais on l'appelle généralement Shin-chan). Il aura droit à un nouveau film en avril dans lequel il va voyager dans le passé. Il se retrouve ainsi en pleine guerre civile du Japon et sauve de justesse quelqu'un qui était sur le point de se faire exécuter. Seul problème, en faisant cela, il risque de changer gravement le cours de l'histoire. Heureusement, avec Shin-chan, tout finit bien généralement…
C'est toujours HARA Keiichi (*Malicieuse Kiki*) qui dirige ce nouveau film (il s'occupe de la série TV depuis plusieurs années).



© USUI YOSHITO / FUTABASHA - SHIN'A DOGA - TV ASAHI

EX-DRIVER THE MOVIE

CINÉ *Ex-Driver*, c'est d'abord une série d'OAV dont les personnages ont été créés par FUJISHIMA Kôsuke (*Ah ! My Goddess, You're Under Arrest*). L'action se déroule dans le futur où les automobiles possèdent toutes un pilotage automatique strictement réglementé. Seules quelques personnes ont un permis spécial qui les autorise à conduire, notamment les deux héroïnes de l'histoire, qui traquent les chauffards et autres fraudeurs de la route. Les OAV ont été remontées pour donner un film dirigé par NISHIMORI Shô (*Macross II*) qui sort sur les écrans en avril.



© FUJISHIMA KÔSUKE - EXD - BV / DGA CELL DOGA FUJISHIMA KÔSUKE

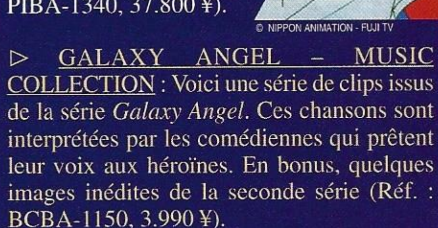
NEWS DVD
RÉÉDITIONS, SORTIES...

▷ KURENAI SANSHIRÔ : L'intégrale de *Judo Boy* en DVD ! Voilà qui ne risque pas de sortir de sitôt en France, alors dans ce cas, autant se rabattre sur la VO japonaise avec ce *box* qui contient tous les épisodes (Réf. PIBA-1099, 31.500 ¥).

▷ JARINKO CHIE – DVD BOX 1 : Après avoir donné naissance à un film réalisé par TAKAHATA Isao (*Le tombeau des lucioles*), *Chie "la petite peste"* a eu droit à une série TV produite par TMS en 1981. La première partie des épisodes est rééditée dans ce *box* (Réf. BCBA-1145, 17.640 ¥).


© HARUKI ETSUMI / FUTABASHA

▷ TSURIKICHI SANPEI – DVD BOX 1 : Un autre grand moment de l'animation japonaise : *Paul le pêcheur* ! Qui d'autre que les Japonais pourraient produire plus de 100 épisodes d'un dessin animé sur la pêche ? Pour les nostalgiques de cette série vue sur La 5, elle ressort en DVD… (Réf. : PIBA-1340, 37.800 ¥).


© NIPPON ANIMATION - FUJI TV

▷ GALAXY ANGEL – MUSIC COLLECTION : Voici une série de clips issus de la série *Galaxy Angel*. Ces chansons sont interprétées par les comédiennes qui prêtent leur voix aux héroïnes. En bonus, quelques images inédites de la seconde série (Réf. : BCBA-1150, 3.990 ¥).

▷ AMON DEVILMAN : La toute récente adaptation de *Devilman* de NAGAI Gô vient d'être rééditée en DVD avec un son en VO japonaise en 5.1, mais toujours aucun sous-titrage optionnel (Réf. : SVWB-7094, 3.990 ¥).

▷ BABEL II : La nouvelle adaptation du manga de YOKOYAMA Mitsuteru (*Giant Robo*) débarque en DVD avec 3 épisodes sur le premier DVD, et seulement deux sur les suivants ; finalement, on n'a pas trop à se plaindre en France ! (Réf. Vol.1 : ASBY-2092, 6.090 ¥).

▷ HELLSING : La série ésotérique du moment arrive en DVD, à raison de trois épisodes par volume (Réf. : PIBA-1220, 6.300 ¥).

MAHÔ YÛGI

VIDÉO Ce dessin animé très court (30 min. seulement !) entièrement réalisé par ordinateur par AIC utilise volontairement un rendu 2D proche de la peinture sur celluloïd mélangé à des effets 3D. *Jeu magique* (c'est son titre), raconte les aventures d'une petite magicienne, Padodô, qui se retrouve en prison ! En effet, le maire de la ville, Coffey, ne tolère aucun exercice de la magie en dehors de ses magiciens officiels. Padodô rencontre alors une femme au passé trouble, Nononon, avec laquelle elle devra se battre dans une arène pour retrouver sa liberté… Un dessin animé ultra coloré réalisé par HAYASHI Hiroki (*Tenchi Muyo !*, *Kachô Ôji*), d'après des personnages créés par AZUMA Kiyohiko (Réf. : KIBA-9691, 5.250 ¥).


© AIC · MAGICALAND MAHO YUGI

△ C'est NAGAOKA Seikô (*Tenchi Muyo !*, *Sol Bianca – Legacy*, *El Hazard*) qui a composé les musiques de cette OAV



BLACKJACK


© TEZUKA PRODUCTION

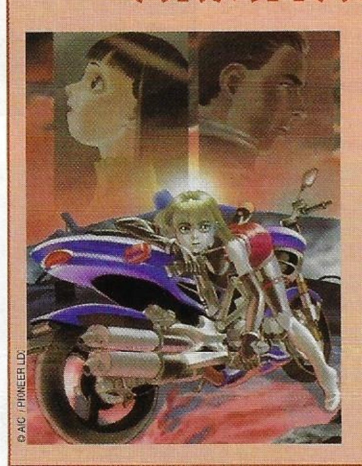
VIDÉO Le 22 mars est sorti au Japon un superbe DVD-box regroupant toutes les OAV de *BlackJack*, réalisées récemment par le duo DEZAKI / SUGINO (*Cobra, Très cher frère*), d'après un *manga* de TEZUKA. C'est sur cinq disques que seront répartis les 10 épisodes de 50 minutes chacun, dont nous n'avons eu que les six premiers en France (dont un seul doublé en français). Côté bonus, il y aura un *making-of* promotionnel (12 min.), un commentaire audio, une galerie d'images et d'autres surprises. Les OAV bénéficient par ailleurs d'un nouveau télécinéma ainsi que d'une piste anglaise, en plus de celle en japonais. Des sous-titres auraient aussi été les bienvenus, mais ne nous plaignons pas, c'est tellement rare de trouver autre chose que du japonais sur une DVD nippon… (Réf. PIBA-3110, 26.250 ¥).

LOVE HINA

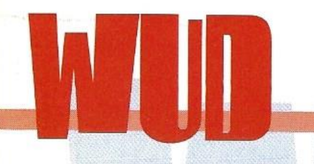
VIDÉO Après une série TV de 24 épisodes et quelques spéciaux, *Love Hina* revient pour 3 OAV de 30 minutes, des épisodes inédits faits spécialement pour la vidéo. C'est le printemps et les examens sont terminés ! Mais Keitarô n'est pas au mieux de sa forme car il s'est fait une fracture. Aura-t-il cette fois plus de chance en amour ? À noter que cette suite permettra l'apparition d'un nouveau personnage, la demi-sœur de Keitarô, Kanako. Toujours réalisé par IWASAKI Akiyoshi, le dessin animé bénéficie toutefois de nouvelles musiques signées MITSUMUNE Shinkichi (*Utena, Fooly Cooly*).

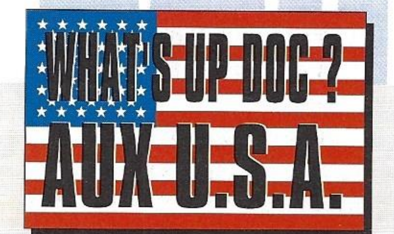
© AKAMATSU KEN · KODANSHA / LOVE HINA PROJECT · TV TOKYO

ARMITAGE DUAL-MATRIX


© AIC · PIONEER LDC

VIDÉO Le temps a passé et Armitage vit des jours heureux sur Mars avec Ross. Ils ont même eu une petite fille, Yôko. Mais de graves événements se déroulent sur Terre. Quelqu'un a poursuivi secrètement des recherches sur les androïdes de génération III, comme Armitage. Celle-ci décide de se rendre là-bas pour découvrir qui se cache derrière tout ça… Sortie le 22 mars, cette suite d'*Armitage III* ne compte qu'un volume qui dure cependant 90 min. Le DVD propose des pistes japonaises et anglais en 5.1, mais pas de sous-titres autres qu'en japonais ! (Réf. : PIBA-1337, 8.190 ¥).
Bien que cette suite soit toujours produite chez AIC, le *staff* change et on retrouve une bonne partie de l'équipe de *Sol Bianca – Legacy* : AKIYAMA Katsuhito (*Bubblegum Crisis 1 à 3*, *Bastard !!*) à la mise en scène, OCHI Hiroyuki (*Armitage III, Gaiarth, Bastard !!*) aux dessins, WATANABE Kôji (OAV de *El Hazard*) aux *mechas*.

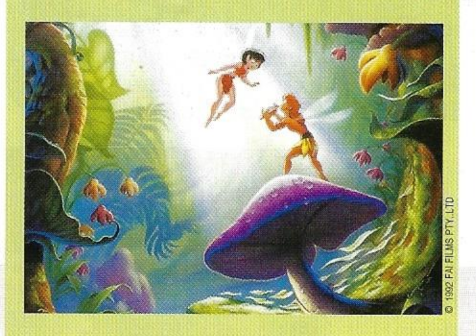




QUELQUES NEWS À PROPOS D'ANIMATION, QU'ELLE SOIT AMÉRICAINE OU AUTRE, AU CINÉMA OU À LA TÉLÉVISION.

NEWS DVD
SORTIES DU MOIS

▷ FERNGULLY : Ce joli film écologique sortie en France sous le nom génial des *Aventures de Zack et Crysta au pays de Ferngully* (ouf !) vient d'être réédité en DVD, mais sans autre bonus qu'une bande annonce ! Il comporte une piste VO en 5.1 et une française en Dolby *surround*.


© 1992 FAI FILMS PTY. LTD

▷ METROPOLIS : Finalement, la sortie du film de Rintarô a été décalée au 23 avril prochain.

▷ RONIN WARRIORS : C'est le titre américain des *Samouraïs de l'éternel* (*Samurai Troppers*). Un DVD sortira le 23 avril contenant les quatre premiers épisodes en anglais et en japonais.



▷ TRANSFORMERS - COMPLETE SEASON 1 : Les 16 premiers épisodes sont réunis dans ce *box* qui sort le 23 avril. Ils ont été entièrement remasterisés et remixés en 5.1. On trouvera en bonus le générique japonais, un bêtisier, des animations test, un reportage sur une convention et le script de l'épisode 4.

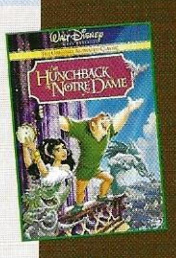
▷ BERSERK : La série tirée du *manga* de Miura Kentarô arrive chez Media Masters en 5 volumes proposés en VOSTA et VA. Sortie prévue courant avril.

PETER PAN 2
RETURN TO NEVERLAND


© DISNEY

CINÉ Wendy a grandi : elle est mariée et a deux enfants. De plus, la Seconde Guerre Mondiale vient d'éclater et pour rassurer ses enfants, elle leur raconte des histoires de ses souvenirs du Pays Imaginaire… Prévu au départ pour n'être qu'une suite vidéo, *Peter Pan 2* a finalement été projeté en salles en février dernier. Il a déjà réalisé plus de 50 millions de dollars de recettes, un très bon résultat pour une suite comme celle-ci.

DVD Bossu



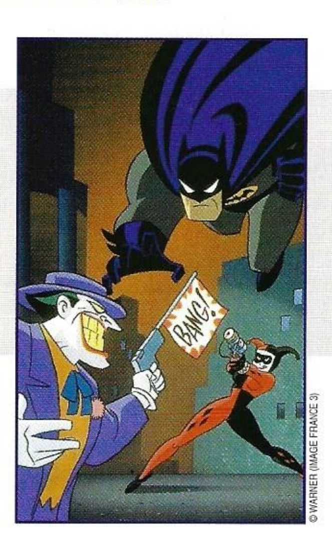
VIDÉO Le 19 mars, *Le Bossu de Notre-Dame* est sorti en DVD aux États-Unis. Celui-ci ne présente pas tout à fait les mêmes suppléments que l'édition française, dont nous disposons depuis fin 2001. On trouve notamment un commentaire audio et une section *karaoke*. De plus, le film bénéficie d'une piste VO en DTS. Par contre, il n'y a pas de sous-titres français, et seulement une piste québécoise en 5.1.

FOX KIDS RACHETÉ PAR DISNEY



DIVERS Disney vient de racheter Fox Kids (qui est une émission, et pas une chaîne aux États-Unis), et par la même occasion la société Saban International qui lui était très liée. Toutefois, les diverses productions Saban (notamment *Power Rangers*) ne seront pas pour autant estampillée “Disney”, le groupe voulant garder cette différence. On peut cependant se demander quel sera l'avenir des chaînes Fox Kids, très développées dans toute l'Europe, sachant qu'elles concurrencent directement la chaîne Disney Channel.

BATMAN - RETURN OF THE JOKER
The Original Uncut Version



© WARNER (IMAGE FRANCE 3)

VIDÉO Le 23 avril, tout un tas de dessins animés autour de *Batman* ressortent en DVD (le premier film, des spéciaux avec Superman ou d'autres super-héros, etc). On retiendra surtout *Return of the Joker* qui revient dans une version soit-disant “pas coupée”, agrémentée de nouveaux suppléments (commentaire audio, scènes inédites, *making-of*). Des sous-titres français sont disponibles sur le film. À quand tout ceci en France ?


© NIBARIKI - TGNDDTM

CHIHIRO AUX USA

CINÉ C'est finalement bien Disney *via* Miramax qui distribuera *Le voyage de Chihiro* sur le territoire nord-américain. La date de sortie n'est pas encore fixée, mais on sait déjà que John Lasseter (réalisateur de *Toy Story*) a été engagé comme consultant pour la réalisation du doublage et de son *casting*. Ce dernier a eu l'occasion de rencontrer Miyazaki en personne, et lui avait fait part de son admiration pour ses films qu'il connaît bien.

Ice Age bat des records


© 20TH CENTURY FOX

CINÉ Après Disney et DreamWorks, c'est la 20th Century Fox qui s'est mise aux films en 3D avec *Ice Age* (*L'âge de glace*), sorti en mars sur les écrans. L'histoire raconte les aventures d'un mamouth et d'une mangouste qui doivent protéger un bébé humain durant l'ère glaciaire. Le tout est raconté avec beaucoup d'humour, et ça marche ! Avec 47.8 millons de dollars de recettes le premier week-end de sa sortie, c'est le meilleur démarrage de tous les temps pour un dessin animé, derrière *Monstres et Cie* et *Toy Story 2*. En France, le film est prévu fin juin.

L'ACTUALITÉ DU MOIS D'AVRIL SE RÉVÈLE SURTOUT CINÉMATOGRAPHIQUE, AVEC LA SORTIE DU VOYAGE DE CHIHIRO. DE CE FAIT, DE NOMBREUSES ÉMISSIONS TV VONT PARLER DE L'ANIMATION JAPONAISE...

WHAT'S UP DOC ? EN FRANCE


© UNE GROSSE BOÎTE AMÉRICAINE - PROD 2

TÉLÉTOON

TV Les derniers épisodes de *Heidi* sont toujours diffusés, mais il faut se lever tôt : 6 h 30 ! À découvrir par ailleurs, *Les contes défaits*, une série de contes célèbres tournés en dérision et animés à partir d'objets du quotidien (gadgets, légumes, bibelots, etc. Original ! Enfin, *L'île au volcan* est le titre d'un spécial réalisé dans un studio d'animation de La Réunion qui sera diffusé pour Pâques.

IM@GES

TV Cette émission hebdomadaire de 15 minutes est consacrée à tout ce qui touche les images 3D, que ce soit des films d'animation, des effets spéciaux de films, des pubs ou des festivals thématiques. Elle est diffusée tous les mercredis à 21 h 40 sur AB1 (rediffusion le dimanche à 15 h 15).

GAME ONE

TV En avril, *Cowboy bebop* se poursuit en VF et *Utena* continue d'être rediffusé. Il faudra attendre mai pour découvrir une nouveauté : *Trigun*.

La nuit s'anime sur Arte

TV Le 19 mars dernier vous avez pu découvrir les coulisses de la production de *Monstres et Cie* avec la visite du studio Pixar et l'interview de Pete DOCTER, le réalisateur du film. Ce mois-ci le magazine de l'animation d'Arte jette un coup d'œil du côté du Pays du Soleil levant pour la sortie du *Voyage de Chihiro*. Le 2 avril, pour commencer, avec une émission spéciale proposant les interviews de tous les invités japonais du Festival des Nouvelles Images du Japon (Forum des Images en décembre 2001) et surtout de MIYAZAKI Hayao. MOEBIUS se souvient même de sa découverte du *manga* de *Nausicaä*. Ensuite, le 9 avril l'émission donne la parole à la relève (toujours au Forum des Images). C'est tous les mardis, à minuit !


©NIBARIKI - TGNDDTM

Les Minikeums à la retraite


© FRANCE 3

TV Les petites marionnettes, cousins des Guignols de l'Info (ils avaient été créés par le même concepteur) présentaient les programmes jeunesse de France 3 depuis neuf ans. Même si leur succès était encore au rendez-vous, les sketchs commençaient à avoir du mal à se renouveler et la chaîne pensait qu'il était temps de changer avant de lasser (un habillage d'émission dure en moyenne 5 ans). Voilà pourquoi le 1er avril, France 3 lance *TO3*. C'est la société Sparx / Sparkling qui a conçu cet habillage réalisé entièrement en animation 2D et 3D.



Nous suivrons des aventures de Théo et Luna, un explorateur et sa demi-sœur qui ont échoué dans un drôle de monde, où vivent deux astronomes, un couple de fêtards et quelques autres créatures toutes aussi farfelues. Tous ces personnages donneront lieu à plus de 1.000 sketchs de 10 secondes à 1 minute chacun, servant à lancer les séries et les dessins animés. Un projet sur lequel le studio travaille depuis plus d'un an pour réaliser les quelques 7 heures d'animation nécessaires pour faire tourner cet habillage durant sa première année.

FOX KIDS

TV

▷ **KANGOO JUNIOR**

© AB PRODUCTIONS - FOX KIDS FRANCE

C'est la suite des aventures de *Kangoo*, vues sur TF1. Cette nouvelle série produite par AB Productions met en scène les personnages enfants. C'est également la première co-production de Fox Kids, qui diffuse de ce fait le dessin animé en exclusivité depuis le mois de mars.

▷ **POKÉMON**

© NINTENDO - GAMEFREAK - CREATURE SHOGAKUKAN - TV TÔKYÔ

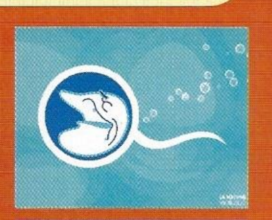
La quatrième saison inédite de *Pokémon* arrive déjà sur Fox Kids à partir du 6 avril. Ce sont ainsi 26 nouveaux épisodes qui commenceront à passer tous les jours à 17 h 20 et 7 h 55, ainsi qu'à 10 h 25 pendant les vacances de Pâques.

▷ **MAGICAL DORÉMI**

© ABC - TÔEI ANIMATION

Les épisodes inédits de la seconde série (*Ojamajo Doremi #*) arrivent enfin : 24, pour commencer (il y en a 49 en tout), tous les jours à 12 h 45. Nos amies vont rencontrer Hana, un bébé de la reine des sorcières. En échange de nouveaux pouvoirs, elles devront s'en occuper… Signalons aussi l'arrivée d'un nouveau personnage important, Momoko !

Cartoon Network




© LA MACHINE - CARTOON NETWORK

TV Cartoon Network, la chaîne des dessins animés déjantés, a décidément de riches idées ! Et voici leur dernier projet, en relation directe avec les élections présidentielles d'avril : *Sortis des Urnes*, la vérité est au bout du tunnel. L'idée est pour le moins originale. Les candidats à l'élection sont représentés sous la forme de spermatozoïdes, lesquels doivent partir à la conquête d'Élysée, c'est à dire l'ovule. Les voix sont prêtées, entre autre par Daniel HERZOG, connu pour son travail dans Les Guignols sur Canal +. Cette série de sept épisodes de dix minutes, coproduite par Cartoon Network et La Machine, sera diffusée tous les dimanches soir vers 20 h 00 du 31 mars au 12 mai.

YU-GI-OH SUR CANAL J



© 1996 KAZUKI TAKAHASHI / 4 KIDS ENTERTAINMENT

TV C'est le lundi 1er avril que *Yû-Gi-Oh* arrive sur Canal J ! Pour tout savoir sur la BD qui a donné naissance à ce dessin animé, rendez-vous p.102.
Au Japon, le succès de *Yu-Gi-Oh* est surtout dû à la sortie simultanée de nombreux produits dérivés, notamment des cartes permettant de jouer comme le fait le héros. Pour l'instant, Canal J se contente de diffuser 48 premiers épisodes, le *licencing* n'étant pas encore prévu. Une série que plusieurs chaînes se disputaient : sûrement la continuité de l'effet *Pokémon*…
Signalons tout de même qu'il s'agit en fait de la seconde série, *Yû-Gi-Oh Duel Monsters*, la première étant bloquée à cause d'un changement de producteur (voir interview de ARAKI Shingo p.34).
Voilà pourquoi l'histoire commence par un bref résumé et un petit combat entre Yûgi et Kaiba qui resitue l'action.



La suite enchaîne directement sur l'entrée en scène de Pegasus.
Par contre, *Yu-Gi-Oh* étant passé auparavant entre les mains des Américains (la société 4 Kid Entertainment qui avait distribué *Pokémon*), la série a subi des modifications, principalement pour les cartes qui apparaissent à l'écran, et les musiques ont été entièrement refaites. Les noms des personnages changent aussi et si Yûgi garde le sien, Jôno-uchi devient Joey, Honda, Tristan et Anzu, Téa ! Le doublage est également assez pathétique (Yûgi possède un puzzle "millénium" !), même s'il reprend plusieurs voix de la version française de *Pokémon*. Vous pourrez juger par vous-même dès le lundi 1er avril sur Canal J du lundi au vendredi à 17 h 45 et le mercredi, samedi et dimanche dans X-TRM.J à 8 h 15 et 9 h 50. Un rendez-vous supplémentaire est installé pendant les vacances tous les jours à 8 h 15.

MANGAS

△ Juliette je t'aime

© TAKAHASHI RUMIKO / SHOGAKUKAN - KITTY FILMS - FUJI TV

TV En avril, c'est *Juliette je t'aime* qui effectuera son grand retour à partir du 25, pour remplacer les trois voleuses de *Signé Cat's Eyes*. On nous promet même d'essayer d'insérer cette fois les génériques originaux japonais (sous réserve) ! *Le tour du monde de Lydie* sera par ailleurs remplacé par *Laura ou la passion du théâtre* le 11/04, puis après *Les 4 filles du Dr March* et *Princesse Sarah*, c'est *Pollyanna* qui prendra la relève du *Royaume des Filles* le 20/04.
La case "quotas" de séries françaises du matin verra l'arrivée de *Pole Position* le 18/04 à la place de *Bécébégé*.
Pour la case Cinémanga, rien de bien fabuleux ce mois-ci, mais ceux qui ne connaissent pas encore les OAV de *Macross II* pourront les retrouver sur trois dimanches d'affilée à compter du 07/04.
Par contre, le rendez-vous Compil' du mois sera consacré aux *Samouraïs de l'éternel*. C'est toute la série (39 épisodes) qui sera diffusée le dimanche 21/04.

GALAXIE MANGAS

Le thème de l'émission d'avril sera "2D/3D ou les nouvelles techniques d'animation". Autour de la diffusion de deux épisodes de *Blue Submarine n°6*, les deux Olivier nous parlerons de la place du dessin animé japonais dans ces nouvelles technologies. Diffusion le dimanche 28/04 à 20 h 30.

Les samouraïs de l'éternel ▷

© SUNRISE

EL DORADO SUR CANAL +

TV Le mois dernier c'était le *Prince d'Égypte* (rediffusion le mardi 9 avril à 14 h 00) qui était à l'honneur dans la grille du programme cinéma de Canal +. Ce long métrage de DreamWorks annonçait très certainement l'arrivée le 20 avril à 20 h 45 de *La route d'El Dorado*, film dirigé par Eric BERGERON (voir AL n°66). Ceux qui auront boudé la sortie cinéma pourront découvrir ce dessin animé sympathique et non dépourvu de charme.


© DREAMWORKS

TF6 : BRAIN POWERED

TV Avec ses 26 épisodes, la série *Brain Powered* débutée en janvier devrait prendre fin au mois d'avril. TF6 n'a pas encore décidé de la série qui lui succédera, mais il y a de grandes chances que soit reprogrammé un dessin animé déjà diffusé comme *Orphen le sorcier noir* ou *Neoranga*.


© SUNRISE

CITY HUNTER SPÉCIAL

TV Le 8 avril à 13 h 20, TF6 diffusera un épisode spécial de *City Hunter* (*Nicky Larson*) intitulé "*Flic de choc*". En fait, il s'agit du second téléfilm, *Goodbye my sweatheart* d'une durée d'1 h 30 qui avait déjà été diffusé une première fois sur la chaîne.

AB1

TV *Une vie nouvelle* remplacera *Un garçon formidable* à partir du 15/04. C'est du lundi au vendredi à 17 h 00 et le week-end à 17 h 25. À noter également, le retour de *Blue Seed* le 26/04, à 17 h 25 en semaine et à 18 h 15 le week-end. Côtés films, il y aura *Samouraï Showdown* le 03/04, *Queen Emeraldas* (épisodes 1 et 2) le 17/04, *Gunsmith Cats* (l'intégrale) le 24/04 et *El Hazard* (OAV 1 et 2) le 1er mai !

GWENDOLINE

TV La petite orpheline créée par HANABUSA Yôko est de retour sur AB1, tous les jours à 7 h 05. Gwendoline, c'est un peu la Candy des années 80. D'ailleurs, son auteur ne se cache pas s'être inspirée du personnage ! *Gwendoline* a été découverte en France sur La Cinq, en 1989. La série en deux parties est produite par Tôei Animation et compte au total 57 épisodes. Elle n'avait pas été rediffusée depuis un bon moment.


© HANABUSA YÔKO / AKITA SHOTEN - TOEI ANIMATION

CHIFFRES CINÉ


© DISNEY

CINÉ Avec 4,2 millions d'entrées, *Atlantide l'Empire Perdu* fait un score moyen par rapport aux précédents films Disney de fin d'année (par exemple, même *Dinosaure* le bat avec ses 5 millions). C'est toutefois beaucoup plus que *Kuzco l'Empereur Mégalo* (1,7 millions), et au final, la France est même l'un des pays où *Atlantide* a le mieux marché !
Finalement, malgré un bon succès, *Shrek* termine en dessous (le film a bien mieux marché aux États-Unis). Citons pour finir le dernier chiffre de *Final Fantasy* : 1,4 millions d'entrées, pour un succès là aussi très relatif.


© 2001 SONY PICTURES ENT.

Titre	Paris	France
Atlantide, l'Empire Perdu	800.000	4,2 M
Bécassine et le trésor...	30.000	300.000
Gauche le violoncelliste	5.600	30.000
Jimmy Neutron	60.000	250.000
La Nounou et les pirates	3.500	10.000
Shrek	835.000	4,1 M
Sindbad	3.600	20.000

TEVA

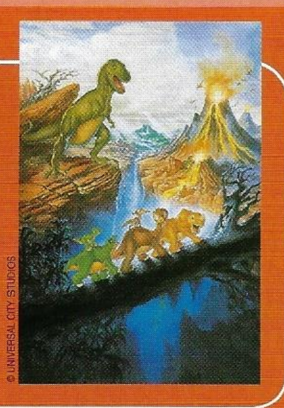
DIVERS Teva, société de production, entre autre, d'animation, implante son studio d'animation à Angoulême aux côtés de leurs confrères Antéfilms. Teva Studio sera placé sous la responsabilité de Didier HENRY, ancien assistant-réalisateur chez Neuroplanet. Une équipe de vingt personnes travaille depuis le début du mois sur des prestations *compositing* et de décors liés à des projets de longs-métrages et de séries d'animation.

COURTS & DRÔLES

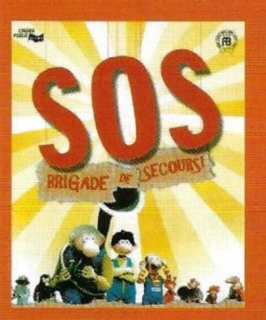
DIVERS Le festival de courts métrages comiques Courts & Drôles recherche des programmes humoristiques de 5 minutes maximum, qu'ils soient amateurs ou professionnels, sur support vidéo ou pellicules, en prises de vues réelles ou animation (volume, 2D ou 3D). Si vous êtes intéressés, vous pouvez envoyer vos cassettes VHS à TABB Productions - Festival "Courts & Drôles", 13 rue du Docteur Bauer, 93400 Saint Ouen. Mail : courtsetdroles@caramail.com.

Le petit dinosaure et la vallée des merveilles

CINÉ Le 17 avril, Les films du Paradoxe ressortent sur les écrans *The land before time*, film d'animation réalisé par Don BLUTH en 1988. Pas de scène inédite, ni de changement particulier sur ce film, le but est simplement d'offrir la possibilité à une nouvelle génération de jeunes spectateurs de pouvoir découvrir ce joli dessin animé sur grand écran. Les films du Paradoxe envisagent ensuite de ressortir de la même façon *Fievel, l'aventure du nouveau monde.*


© UNIVERSAL CITY STUDIOS

SOS BRIGADES DE SECOURS



CINÉ Le 10 avril prochain sortira dans les salles obscures une compilation de neuf courts métrages de marionettes, *SOS brigade de secours*, réalisés par Janis CIMERMANIS et les auteurs de *Munk et Lemmy* ou encore *Des animaux fous fous fous*. Sily, Pote et Bemby, membres d'une brigade pas comme les autres seront les héros de plusieurs aventures qui iront du sauvetage d'un monument, d'un Ministre jusqu'à la visite d'un château hanté. L'humour est omniprésent dans ces épisodes sans paroles qui plairont aussi bien aux petits qu'aux grands.

LE VOYAGE DE CHIHIRO

CINÉ C'est le 10 avril que le dernier film de MIYAZAKI Hayao (*Princesse Mononoké*) sort sur les écrans en France. Quoiqu'on en dise, ce film arrive finalement très rapidement en France, puisque qu'il est sorti au Japon seulement l'été dernier. Il aura fallu moins d'un an pour l'avoir, un record quand on sait que ses précédents films ont mis des années à sortir ! La France sera d'ailleurs le premier pays hors continent asiatique à découvrir ce film, puisque cette fois-ci, nous n'avons même pas été obligé d'attendre qu'il sorte aux États-Unis (condition imposée par Buena Vista sur *Mononoké*). Rappelons que *Le voyage de Chihiro* a battu tous les records d'entrées cinéma au Japon, surpassant même l'indétrônable *Titanic* ! S'il pouvait n'avoir ne serait-ce que le dixième de ce succès en France, ce serait déjà formidable !

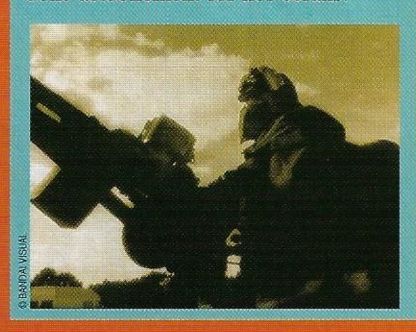

© NIBARIKI - TGNDDTM

LES PINGOUINS A LA RESCOUSSE

CINÉ Ce long métrage d'animation argentin sort le 3 avril en France. Vous trouverez plus d'informations sur ce film sympathique en p.80.

AVALON

CINÉ Prévu au départ pour sortir le même jour que *Le voyage de Chihiro*, *Avalon*, dernier long métrage de OSHII Mamoru (*Ghost in the shell*, *Patlabor*) a finalement été avancé au 27 mars. Malgré une distribution restreinte, il est donc actuellement sur nos écrans.


© BANDAI VISUAL

Sorties ciné

CINÉ Voici les prochaines sorties françaises de films d'animation, ou ayant un rapport avec le dessin animé ou la BD :

DATE	TITRE (DISTRIBUTEUR)
03/04	*Les pingouins à la rescousse* (Pretty Pictures)
	Tristan et Iseut (Mars Films)
10/04	*Le voyage de Chihiro* (GBVI)
17/04	*Le petit dinosaure...* (Paradoxe)
	SOS Brigades de secours (Cinéma Public Films)
05/06	*Metropolis* (Columbia)
12/06	*Spiderman* (Columbia)
26/06	*L'âge de glace* (Fox)
26/06	*Lilo et Stitch* (GBVI / Disney)
03/07	*Scoubidou* (Warner)
	Le gateau magique (Mars Films)
07/08	*Powerpuff Girls – Le film* (Warner)
14/08	*Men in Black 2* (Columbia)
21/08	*Peter Pan 2* (GBVI / Disney)
25/09	*Corto Maltèse* (Gébéka)
09/10	*Spirit, l'étalon des plaines* (DreamWorks)
23/10	*Stuart Little 2* (Columbia)
27/11	*La planète au trésor* (GBVI / Disney)

ULYSSE 31 EN DVD

VIDÉO En octobre dernier sortait chez IDP un premier DVD d'*Ulysse 31* contenant 5 épisodes. Depuis, on attend encore la suite (5 étaient annoncés) et c'est finalement en avril que devraient enfin arriver les volumes 2 et 3. Pourquoi un tel retard ? D'après l'éditeur : « *La qualité de l'image et surtout du son se dégradait sur certains épisodes à partir du volume 2, ce qui nous a obligé à chercher de nouveaux masters* ». Malheureusement, d'après nos infos, ces nouveaux masters possèdent toujours ce fameux mauvais titrage des épisodes. De plus, si la qualité a gagné un léger mieux et reste correcte, il ne faut apparemment pas s'attendre non plus à quelque chose d'exceptionnel. Enfin, tout ce temps écoulé a permis de retravailler les menus et de rajouter quelques petits bonus supplémentaires comme les extraits de la B.O. Une initiative louable, mais qui risque de déplaire à ceux qui possèdent déjà le premier volume qui a lui aussi été refait !


© DIC - TMS

CHEZ KAZE

VIDÉO Le film de *Lodoss - La légende de Crystania* vient de sortir en VHS. Pour le DVD, il faudra finalement patienter encore un peu. Toujours à propos de *Lodoss*, Kaze lance en parallèle ce mois-ci la série télévisée inédite. Cette série de 26 épisodes intitulée *La légende du chevalier héroïque* raconte la suite des aventures de Parn, avec d'autres personnages qui entrent en scène. Loin d'égaler le graphisme des OAV, elle est cependant plutôt bien réalisée. Elle paraîtra en VO sous-titrée, d'abord en VHS.


© TV TOKYO - KADOKAWA - BANDAI VISUAL - MARUBENI - YOMIKO AD

La Belle au Bois Dormant

VIDÉO Le 24 avril, Buena Vista Home Vidéo ressort ce classique Disney en DVD dans une édition exceptionnelle de deux disques. Le premier contiendra le film entièrement restauré, avec label THX et son DTS 5.1 ! Sur le second, on trouvera une kyrielle de suppléments saisissants. Pour vous en convaincre, il suffit de jeter un coup d'œil à la chronique du DVD p.22.
Notons par ailleurs que cette initiative est française, puisque cette édition *collector* n'est pas prévue pour l'instant aux États-Unis !


© DISNEY

MANGA MANIA

VIDÉO L'opération Manga Mania recommence en kiosques, non plus en cassette VHS mais en DVD. Le numéro 1 qui vient de sortir est *Ghost in the shell* (5,95 €). Arriveront ensuite respectivement *Blood the last vampire* (9,95 €) et le double DVD d'*Akira* (9,95 €). Sont également annoncés : *Gunnm, Le château de Cagliostro, Ninja Scroll, Urotsukidôji, Les ailes d'Honneamise* et *Patlabor.*



© 1995 SHIROW MASAMUNE / KODANSHA - BANDAI VISUAL - MANGA ENT.

Blue Gender


© AIC / TOSHIBA EMI

VIDÉO C'est la prochaine nouveauté qui sera proposée en VOST par Déclic Images. Produite par AIC en 1999, elle compte 26 épisodes réalisés par ÔHATA Kôichi (un ancien *mecha designer* qui a travaillé sur *Genocyber, Gunbuster, Angel Cops, Macross II*…).
L'histoire se déroule en 2017. La Terre est menacée par des créatures bio-mécaniques qui détruisent tout ce qu'elles trouvent. En plein conflit, un jeune homme sort d'une longue période de cryogénisation. En effet, atteint d'une maladie incurable, il s'était fait congeler espérant être guéri plus tard. Mais avant de résoudre son problème, il devra se battre pour commencer par survivre…
La série est annoncée en coffret VHS ainsi qu'en DVD (5 volumes).

ACTU DVD

▷ THE BIG O VOL.1 :
Dynamic Visions prépare la sortie de cette courte série de 13 épisodes en DVD. Celui-ci offrira le choix de la VO et de la VF et des sous-titres français et néerlandais. Le premier volume devrait sortir vers avril.

▷ PETSHOP OF HORROR VOL.1 :
Une boutique bien étrange dans cette série en quatre parties du studio Madhouse ! Après avoir été diffusée en janvier dernier sur 13e Rue, Dynamic Visions nous la propose en deux DVD en VOST et VF. Le premier devrait sortir en même temps que The Big O !


© AKINO M. / POLYDOR - MADHOUSE

▷ GOLDEN BOY VOL. 2 :
Le second et dernier DVD du dessin animé adapté du *manga* de EGAWA Tatsuya contiendra en bonus une interview de l'auteur. Sortie prévue en avril !

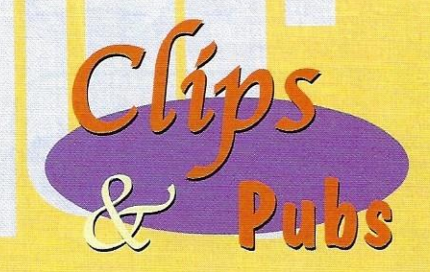
▷ LABYRINTH OF FLAMES :
Après la VHS, le DVD, mais ce dernier ne sera toujours qu'en VOSTF. *Labyrinth of flames* est une comédie produite par le studio Fantasia, et les créateurs d'*Aika* dont on reconnaît l'intérêt qu'ils portent aux sous-vêtements féminins !

▷ BALTO :
Le film de Don BLUTH ainsi que sa suite vidéo devraient sortir prochainement en DVD. Néanmoins, aucune date précise n'est pour l'instant annoncée.

CHEZ DYNAMIC VISIONS

VIDÉO En plus des DVD cités ci-dessus, on attend chez Dynamic Visions pour le courant du mois d'avril la suite de *Kenshin* – Série TV (Vol.2) et de *Aika* (Vol.2) en DVD. Côté VHS, le seule titre confirmé pour l'instant est la suite de *Kacho Ohji* (Vol.2), mais il pourrait bien y avoir d'autres sorties.


© STUDIO FANTASIA / BANDAI VISUAL



DES VIDÉO CLIPS ET DES PUBLICITÉS QUI UTILISENT DES PROCÉDÉS D'ANIMATION...

5 QUESTIONS...
AU RÉALISATEUR ABDELAZIZ BAKI

CLIP ***AnimeLand :*** *Comment s'est passé ta rencontre avec le groupe* SERGENT GARCIA *?*
Abdelaziz BAKI : Géniale ! Je n'ai jamais vu quelqu'un aussi attentif à ce qu'on lui propose. Très gentil et très cool ! Il m'a laissé faire ce que je voulais bien que le temps de réalisation fut court. Bien sûr, il a aimé la direction artistique car elle respectait ce qu'il voulait. Il y avait une très bonne ambiance qui y régnait et ce fut une très bonne expérience.

AL : *Qui a eu l'idée du clip et quelle a été ton inspiration ?*
AB : En visionnant ma maquette *Gardez la foi,* SERGENT GARCIA a aimé le style et a voulu quelque chose du même genre ; il a surtout voulu que le dessin animé ressemble à un petit jeu vidéo, à quelque chose de vivant et non pas à un clip à gros budget qui ne veut plus rien dire. On a fait quelque chose de joli, de créatif, de beau à voir et qui sort de l'ordinaire.

AL : *Est-ce ton premier clip animé ?*
AB : Oui, c'est mon premier clip professionnel en tant que réalisateur. J'avais réalisé plusieurs travaux personnels (clips, habillages TV, dessins animés, courts métrages...) qui ont été diffusés dans divers pays et ont gagné des prix. Ça amène à faire un clip un jour, puis peut-être autre chose, qui sait...

AL : *Comptes-tu en réaliser d'autres ?*
AB : Bien sûr, je ne compte pas m'arrêter là ! J'ai d'autres projets et plusieurs styles à développer...

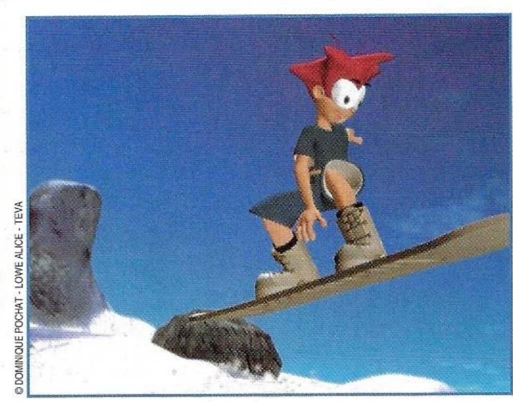
AL : *As-tu été sollicité après la réalisation de ce petit chef-d'œuvre ?*
AB : Oui ça n'arrête pas (rires) ! Mais faut savoir garder un œil dans tout les domaines, je ne compte pas m'arrêter en si bon chemin. Je suis un touche à tout...

Pas de Victoire pour Starlight !

CLIP Le 9 mars dernier se tenaient les 17e Victoires de la Musique sur France 2. Dans la catégorie "Meilleur vidéo clip de l'année", il était intéressant de remarquer la nomination du clip animé *Starlight* des SUPERMEN LOVERS des talentueux réalisateurs Laurent et David NICOLAS. Après un énorme carton européen avec ce titre (N°2 des ventes en France en 2001 !), on s'attendait à la même performance que l'année précédente lorsque le clip en 3D *Am I wrong* d'Etienne DE CRÉCY réalisé par son frère Geoffroy, avait été "victorisé" avec succès. Mais cette fois-ci, la déception a plus été à l'honneur pour les amateurs d'animation car la récompense de cette catégorie a été décerné pour la vidéo *Le vent nous portera* du groupe NOIR DÉSIR.

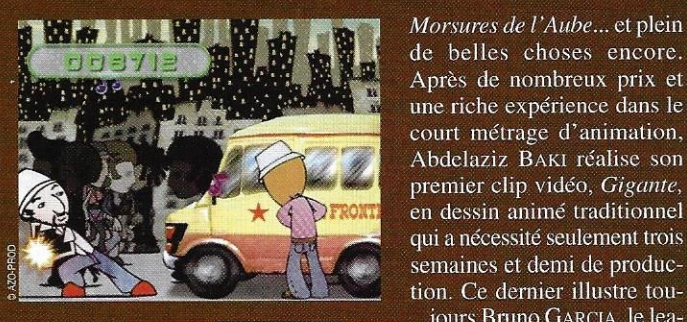
Yoco Neige

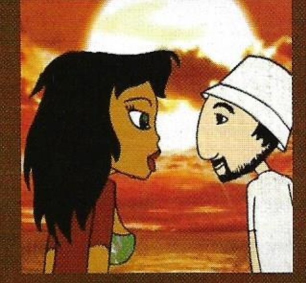
PUB *Yoco Neige* est un *tag full* 3D de 5 secondes, un petit film dans le langage publicitaire, réalisé par Dominique POCHAT avec des effets "Matrix" de moins de deux secondes : le ralenti du saut de vitesse du personnage mascotte de la marque Yoco, un *snowboarder* hors pair ! Ce *tag* est la séquence finale, le complément du spot Yoco créé lors d'une première campagne. Pour Benjamin SANIAL créatif de l'agence Lowe Alice en charge du budget « *La mascotte branchée de Yoco en short et baskets évolue librement dans toutes les situations sportives et se décline donc sur tous les loisirs, mer et montagne, surf ou plongée* ». Produit par Teva, *Yoco Neige* est actuellement diffusé sur la plupart des chaînes de télévision.

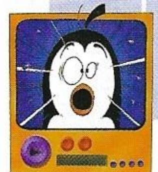

© DOMINIQUE POCHAT - LOWE ALICE - TEVA

Gigante

CLIP Après le clip *Adelita* entièrement animé en pâte à modeler par Lyonel KOURO, le groupe SERGENT GARCIA revient avec *Gigante*, le deuxième extrait de leur album *Sin Fronteras* (Labels). Cette fois-ci, ils ont fait appel à Abdelaziz BAKI, un jeune réalisateur de 29 ans, qui a débuté sa carrière en 1997 avec la présentation de plusieurs courts métrages d'animation, primés dans de nombreux festivals. Il est aussi l'auteur, écrivain et concepteur d'une série de dessin animé *Gardez la foi* aidé par Canal +, infographiste et truquiste sur le générique du film *Les Morsures de l'Aube*... et plein de belles choses encore. Après de nombreux prix et une riche expérience dans le court métrage d'animation, Abdelaziz BAKI réalise son premier clip vidéo, *Gigante*, en dessin animé traditionnel qui a nécessité seulement trois semaines et demi de production. Ce dernier illustre toujours Bruno GARCIA, le leader et l'icône du groupe SERGENT GARCIA, avec son chapeau et son fameux bouc. Ce clip est diffusé sur toutes les chaînes musicales françaises et vous pouvez aussi le retrouver sur le site officiel d'Abdelaziz BAKI *www.azo-prod.com*. Une vraie petite merveille !


© AZO-PROD



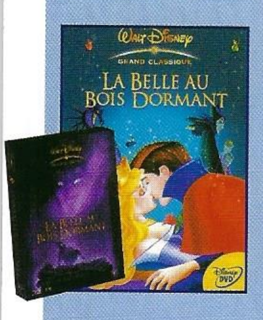


Rubrique réalisée par Olivier, Diane, Yvan et Walo

Pour tout savoir sur les DVD Zones 1 et 2, avec notre partenaire
DVDtest
www.dvdtest.com

La Belle au Bois Dormant → La sortie du mois !

Édition Collector



FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Film
ANNÉE DE PRODUCTION : 1959
DURÉE : 1 h 15
ÉDITEUR : Buena Vista Home Ent.
RÉFÉRENCE : N.C.
PRIX INDICATIF : 30 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Conte
CHOIX DE LANGUES :
Français (DTS et Dolby Digital 5.1), Anglais (Dolby Digital 5.1)
CHOIX DE SOUS-TITRES :
Français, Anglais
RATIO ÉCRAN : 2.35:1
Anamorphique (compatible 16/9)
– DVD labellisé THX –

L'histoire

Pour sauver leur fille d'une terrible malédiction, un roi et une reine la confient à trois petites fées qui l'élèvent secrètement au fond d'une forêt. À l'aube de ses 16 ans, la jeune fille est sur le point de conjurer le sort, mais tout ne se déroule pas comme prévu...



Notre avis

Sorti en 1959, ce film fut le premier dessin animé à être tourné en "Technirama", un format d'image très large qui n'a pas manqué de poser de nombreux problèmes techniques. Ses décors qui sont de véritables tableaux, son *design* particulier et sa musique de TCHAÏKOVSKI, voilà ce qui l'a conduit à devenir l'un des plus grands classiques du studio, voire même de l'animation.

Le DVD

Commençons par le premier DVD, commun aux deux éditions (standard et *collector*). Bien sûr, le format large du film a été respecté et nous offre une image entièrement restaurée d'une qualité incroyable : les couleurs sont

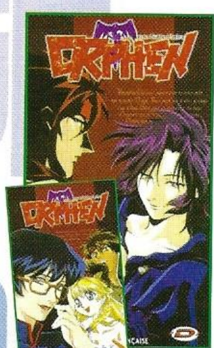

© DISNEY

remixé en 5.1, il conserve cependant sa couleur d'époque, c'est à dire une tonalité assez aiguë. Une spacialisation propose toutefois quelques effets *surround* et on se risque même à quelques grondements dans les basses, surtout lors des passages avec Maléfique. La répartition de la musique et des effets sur les cinq enceintes est plus subtile en VO qu'en VF. Signalons par ailleurs que la VF est bien celle que nous connaissons depuis longtemps. Enfin, grande première chez Disney, l'apparition d'une piste DTS ! Même si elle n'est proposée qu'en français, elle offre une meilleure dynamique et des effets plus clairs que la piste VF en Dolby Digital.
On trouve quelques bonus sur ce premier DVD comme un *making-of* (16'), deux jeux (pour les plus jeunes !), une séquence Art Attack (une émission de Disney Channel) et des bandes annonces d'autres films.
Le gros des suppléments se trouve sur le second disque, uniquement disponible dans l'édition *collector*. On commence avec la naissance du film et diverses pages de textes décrivant l'œuvre de PERRAULT et ce qui n'a pas été retenu du projet initial. Vient ensuite la production avec diverses interviews, parfois reprises ou tantôt complémentaires au *making-of*, sur la musique, le graphisme, les décors, la restauration, etc. On nous explique même le processus du recadrage sur les écrans de télévision 4/3, un massacre qui fait perdre la moitié de l'image.
Une section "Archives" dévoile une gigantesque galerie d'images avec croquis, recherches et affiches sur le film. Une autre galerie intitulée "Album" propose des photos des coulisses, des produits dérivés ou du parc à thème.
On trouve aussi un reportage d'époque autour de quatre dessinateurs du film (15'), une docu-fiction sur la vie de TCHAÏKOVSKI (29') diffusée à la télévision au moment de la sortie du film ainsi qu'un court métrage "*live*", *Le grand canyon* (30'), projeté avant le film en 1959 et qui servit de test à l'utilisation du procédé Technirama.
Bien évidemment, tous ces suppléments sont, soit

En Bref...

Cette fois encore, Disney a mis le paquet en exhumant un nombre incroyable d'archives inédites, pour nous présenter un DVD presque aussi riche que celui de *Blanche Neige et les 7 Nains*. Signalons enfin qu'il est le premier DVD de dessin animé édité en France à être estampillé THX (une norme instaurée par Lucas Film qui permet de certifier que le film répond à certains critères d'image et de son). Vous trouverez dans le menu "langues" des tests THX pour régler votre écran et votre ampli pour une utilisation optimale !

Histoire : ★★★ *Réalisation :* ★★★★★



Orphen

Le sorcier noir

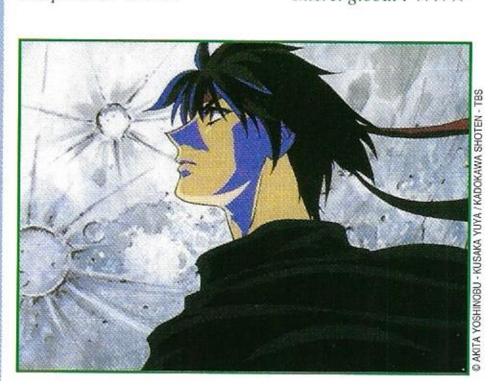
Vol. 3 et 4

VHS

FICHE TECHNIQUE VHS
TYPE : Série TV
ANNÉE DE PRODUCTION : 1999
DURÉE : 1 h 20 chacun
VERSION : Doublée
ÉDITEUR : Dynamic Visions
GENRE : *Heroïc-fantasy*

Les six épisodes des deux nouveaux volumes de la série *Orphen* sont un tantinet plus intéressants que les précédents du fait qu'ils commencent à dévoiler une partie du passé du sorcier. On le voit ainsi tout jeune, en compagnie de celle qui sera son guide spirituel, Azalea, de même que la cause de la déchéance de cette dernière, point de départ de la quête du héros.
Bien que superbement illustré, et possédant une animation tout à fait correcte pour une série TV, *Orphen* présente malheureusement un inconvénient majeur qui lui ôte une grande partie de son intérêt : une mise en scène très décousue qui ne propose pas constamment un enchaînement logique des séquences (l'humour un peu simpliste passe assez mal, surtout à côté des scènes dramatiques très exagérées), et certains passages s'étirent inutilement en longueur. Il est également à regretter un doublage français assez moyen qui fait perdre du piment à l'action.
Cependant, cette histoire d'*heroïc-fantasy* n'en reste pas moins divertissante, surtout grâce à son suspense.

Histoire : ★★★ *Réalisation :* ★★★
Adaptation : ★★★ *Intérêt global :* ★★★


© AKITA YOSHINOBU · KUSAKA YUYA / KADOKAWA SHOTEN · TBS



Evangelion
Death and Rebirth
The End of Evangelion



FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Films
ANNÉE DE PRODUCTION : 1997
DURÉES : 1 h 39 + 1 h 28
ÉDITEUR : Manga Vidéo / Pathé
RÉFÉRENCE : 480739
PRIX INDICATIF : 29 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Chaotique
CHOIX DE LANGUES :
Français, Anglais (Dolby Digital 5.1 et 2.0)
Japonais (Dolby Digital Stéréo 2.0)
CHOIX DE SOUS-TITRES : Français
RATIO ÉCRAN : 1.66.1
Non-anamorphique

L'histoire

Après un gigantesque cataclysme, la Terre subit les assauts d'étranges créatures nommées les Anges. De jeunes pilotes sont jetés aux commandes de prototypes de robots géants pour les repousser.... Le destin de l'Homme est entre leurs mains...

Notre avis

Sortis en 1997, soit un an après la fin de la série TV au Japon, ces films apportent une conclusion et un autre regard sur l'œuvre du studio Gainax (*Nadia, les Ailes d'Honnéamise*).

Le DVD

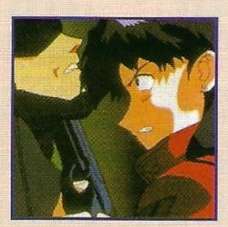
C'est donc Manga Vidéo (et non pas Dynamic Visions, éditeur de la série TV) qui nous offre ces films tant attendus dans un joli boîtier renfermant deux DVD. Voilà pourquoi, premier



© GAINAX / PROJECT EVA - TV TOKYO - NAS

point, les voix de la version française changent complètement. Toutefois, on ne peut pas dire qu'on y perde, ni qu'on y gagne. L'ancien doublage était moyen, celui-ci n'est pas pire, ni meilleur.
Le premier disque contient les films *Death* et *Rebirth*, sortis en mars 97. *Death* est un montage original, parfois déroutant des 24 premiers épisodes. Plutôt que de reprendre la chronologie de l'histoire, il la raconte en présentant tour à tour les personnages : Shinji, puis Misato, Asuka, Rei, Ikari, Kaji pour finir sur Kaworu. Après un interlude de 5 min (comme au cinéma !), on passe à *Rebirth*, soit 30 minutes, là complètement inédites, se terminant avec l'apparition des nouveaux anges créés par la Seele.
Il faut passer au second disque pour connaître la suite. Les 30 minutes inédites sont d'abord reprises, car cette nouvelle partie (*The End of Envangelion*) est sortie au Japon dans un second temps, en juillet 97 (la production n'ayant pu être terminée en mars). On bascule ensuite sur une nouvelle fin se présentant comme deux nouveaux épisodes 25 et 26. Une fin complètement apocalyptique, correspondant peut-être plus à l'attente des fans, mais qui soulève encore bien des questions...

Tous les films sont présentés en format cinéma, mais cependant non-compatible avec les écrans 16/9 (le fameux procédé anamorphique qui optimise l'image, dommage !). Côté son, rien d'exceptionnel. Le 5.1 français et anglais offre de bons effets, mais le mixage reste plus proche de celui d'une série TV plutôt que celui d'un film. Dommage par ailleurs que la VO ne soit que Stéréo, mais elle propose des effets *surround* souvent aussi bons que les pistes 5.1 ! À noter qu'en VO, plusieurs textes apparaissant en japonais à l'image sont sous-titrés, une traduction que l'on perd en VF doublée.



Ne cherchez pas les suppléments, car ils sont quasi inexistants : des fiches personnages, un texte de présentation du studio Gainax et quelques bandes annonces et spots TV à la fin des premiers films. Également présente avant *The End of Evangelion*, la bande annonce de *Love & Pop*, le film *live* de ANNO Hideaki (ce n'est même pas mentionné !).

En bref

Voici deux films qui raviront ceux qui sont restés sur leur faim après avoir vu la série TV culte. Ils sont toutefois plus difficiles d'accès pour celui qui ne connaît rien d'*Evangelion* ! Enfin, il est dommage de ne trouver aucun supplément intéressant sur cette édition DVD.

Histoire : ★★★★ *Réalisation :* ★★★
Image : ★★★★ *Son :* ★★★
Suppléments : ★ *Intérêt global :* ★★★★



Serial Experiments Lain
Vol. 3



FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Série TV
ANNÉE DE PRODUCTION : 1998
DURÉE : 1 h 10
ÉDITEUR : Dynamic Visions
RÉFÉRENCE : DV-30004
PRIX INDICATIF : 25,95 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Fille pas net
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital Stéréo 2.0) :
Français, Japonais, Italien, Espagnol
CHOIX DE SOUS-TITRES : Français, Néerlandais, Italien, Espagnol
RATIO ÉCRAN : 1.33:1 (4/3)

L'histoire

On reparle beaucoup du Wired, de sa création, dans les trois nouveaux épisodes de ce DVD. Et Lain dans tout ça ? Elle se pose des questions, beaucoup de questions... Toujours aussi originale et mystérieuse, cette série se démarque des productions nipponnes actuelles.

Le DVD

Ce sont toujours des menus animés musicaux très originaux et en parfaite adéquation avec le dessin animé qui nous accueillent. Si vous les trouvez trop lents, n'hésitez pas à les passer à l'aide de votre télécommande ; c'est possible ! VOSTF, VF, accès par épisode, tout est là pour satisfaire tous les publics. Du côté des suppléments, il y a de nouvelles publicités japonaises pour des jeux PlayStation et deux CD audio de *Lain*. On trouve aussi les *teasers* annonçant les épisodes 8 à 13 (dommage qu'ils ne soient pas directement à la fin des épisodes concernés) et des bandes annonces de l'éditeur. Comme dans les précédents volumes, on peut accéder à un bonus caché, une très belle galerie d'illustrations, en pressant "Enter" sur la télécommande au moment où l'on quitte le menu des langues et sous-titres.

Histoire : ★★ *Réalisation :* ★★★
Image : ★★★★ *Son :* ★★★
Suppléments : ★ *Intérêt global :* ★★



© TATSUNOKO



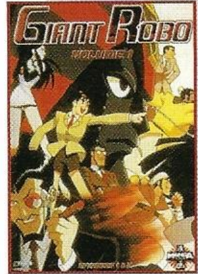
La bataille des planètes
Coffret Vol. 1

VHS

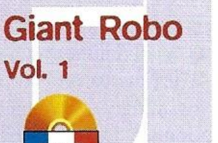
FICHE TECHNIQUE VHS
TYPE : Série TV
ANNÉE DE PRODUCTION : 1972
DURÉE : 8 x 1 h 20
VERSION : Doublée
EDITEUR : Déclic Images
GENRE : Force G

Au début des années 80, cette série fut diffusée sur nos écrans mais ne connut ensuite aucune rediffusion. La sortie de ce coffret est l'occasion immanquable de vous replonger dans l'univers de *Gatchaman*, série produite par Tatsunoko. L'éditeur envisage de sortir l'intégralité de la série avec deux premiers coffrets présentant l'histoire comprenant les ajouts de la version américaine (scènes supplémentaires aux dessins différents mettant en scène le robot 7 Zark 7) alors que le troisième coffret sera en version sous-titrée (c'est mieux que rien). L'histoire raconte comment la Force G mène un combat contre les forces du mal représentées ici par Zoltar, énigmatique personnage androgyne.

Histoire : ★★★ *Réalisation :* ★★★
Adaptation : ★★★ *Intérêt global :* ★★★



Giant Robo
Vol. 1



FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Film
ANNÉES DE PRODUCTION : 1992-93
DURÉE : 1 h 30
ÉDITEUR : Manga Vidéo / Pathé
RÉFÉRENCE : 450738
PRIX INDICATIF : 25 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Robot géant rétro
CHOIX DE LANGUES :
Français (Dolby Digital 5.1 et 2.0)
Japonais (Dolby Digital Stéréo 2.0)
CHOIX DE SOUS-TITRES : Français
RATIO ÉCRAN : 1.33:1 (4/3)

L'histoire

Une nouvelle forme d'énergie écologique a apporté la paix dans le Monde en permettant aux Hommes de mieux vivre. Mais une organisation secrète, Big Fire, tente de prendre possession de ce pouvoir. De plus, sa découverte renferme encore certains secrets susceptibles de remettre en cause toute son utilisation. La police internationale a toutefois des atouts pour contrer les agissements de Big Fire. Une course contre la montre a commencé. Les prochains jours seront déterminants pour l'Humanité et c'est un jeune garçon qui commande un robot géant qui pourrait bien sauver la situation...

Notre avis

Adapté d'un ancien *manga* de YOKOYAMA Mitsureru (*Babel II, Tetsujin 28, Sally la petite sorcière*), cette série d'OAV inédite en France bénéficie d'une réalisation époustouflante, presque digne d'un long métrage (surtout pour le 1er épisode). L'histoire n'est pas en reste et s'avère vite passionnante.

Le DVD

Il contient les deux premiers épisodes, sur une série de sept, sachant que le premier dure environ 60 minutes.
Sans être de qualité exceptionnelle, l'image est tout à fait correcte. Côté son, le doublage français est assez réussi et propose un mixage 5.1 qui ne s'avère guère plus efficace que l'autre piste stéréo *surround* également proposée. Si la version originale n'est que stéréo, c'est justement parce qu'elle n'a jamais été conçue en 5.1 ! Il s'agit donc de l'habituelle "bidouille" de Manga Vidéo pour élargir un mixage stéréo d'origine. Autre habitude de la maison, les sous-titres recopiés des dialogues français, mais on se console en pensant que c'est toujours mieux que de ne pas en avoir (ce qui est le cas chez d'autres éditeurs).
Les suppléments sont minimes : des bandes annonces en anglais qu'on retrouve de toutes manières en français et en japonais à la fin des épisodes. De nombreuses mais classiques fiches personnages viennent compléter ce maigre menu de bonus.
La jaquette qui nous a été fournie mentionne une tonne de suppléments absents : *making-of*, interviews, filmographie, commentaire audio, galeries et clip ! Visiblement, il s'agit plus d'une erreur que de bonus oubliés. Cette erreur sera peut-être réparée au moment de la sortie du DVD !

© HIKARU PRO / AMUSE VIDEO / PLEX / ATLANTIS

En Bref...

Même si l'image de la jaquette est peu convaincante, voici un superbe dessin animé à découvrir absolument !

Histoire : ★★★ *Réalisation :* ★★★★
Image : ★★★ *Son :* ★★★
Suppléments : ★ *Intérêt global :* ★★★★

Les samouraïs de l'éternel
Coffret Intégrale

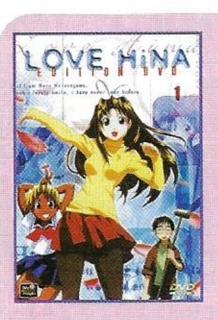


FICHE TECHNIQUE VHS
TYPE : Série TV
ANNÉE DE PRODUCTION : 1988
DURÉE : 7 x 1 h 50 et 1 x 1 h 20
VERSION : Doublée
ÉDITEUR : AB / Mangas Power
GENRE : Papier peint

Dans ce beau coffret reprenant des illustrations de MIZUKI Ken, on retrouve l'intégrale du dessin animé diffusé pour la première fois dans le Club Dorothée (39 épisodes) sous forme de huit cassettes (pas trop mal illustrées).
Les samouraïs de l'éternel est à l'origine un *anime* réalisé dans le but de concurrencer *Saint Seiya* au Japon, et l'on en retrouve quelques points forts (cinq héros, le Monde à défendre contre les forces du mal, des armures magiques, etc), mais avec une approche différente puisqu'elle est basée sur la civilisation japonaise.
La série a un peu vieilli (il s'agissait d'un produit de grande consommation), et la qualité de l'image et du son de la version française s'en ressent (pas de remasterisation malheureusement). Toutefois, Mangas Power propose une version intégrale avec génériques français entrecoupant les épisodes, et surtout l'agréable attention de n'avoir pas décidé de faire deux coffrets, plus coûteux. Une excellente occasion donc pour découvrir ou redécouvrir un dessin animé qui a su trouver son public, même s'il ne s'agit pas d'une œuvre culte.

© SUNRISE

Histoire : ★★★ *Réalisation :* ★★★
Adaptation : ★★ *Intérêt global :* ★★★



Love Hina
Vol. 1





FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Série TV
ANNÉE DE PRODUCTION : 2000
DURÉE : 1 h 50
ÉDITEUR : Déclic Images
RÉFÉRENCE : N.C.
PRIX INDICATIF : 23 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Fujishima
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital 2.0) :
Japonais
CHOIX DE SOUS-TITRES : Français
RATIO ÉCRAN : 1.33:1 (4/3)

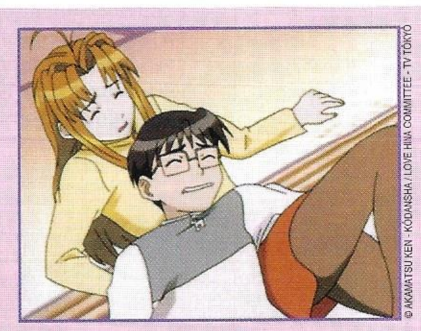
ÉGALEMENT SORTI EN VHS
Coffret 8 VHS, VOSTF, 24 épisodes

L'histoire

Un étudiant raté qui tente de rentrer dans la meilleure université du Japon se retrouve à tenir un pensionnat pour jeunes filles...
La série TV prend quelques libertés par rapport au *manga* original de AKAMATSU Ken. Un dessin animé frais et plaisant, qui n'a pas plus de prétention que de nous divertir...

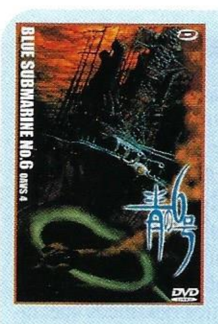
Le DVD

Si les cinq épisodes présentés dans ce premier DVD ne sont qu'en VO sous-titrée, il n'y a rien à redire sur l'image et le son qui sont très bons (et les sous-titres ne sont plus ni incrustés, ni imposés). Mais la série ayant à peine deux ans, le contraire aurait été étonnant !
Les menus sont fixes mais agréables et dans l'esprit du dessin animé. Nous avons droit au chapitrage, à l'option des génériques entre les épisodes et quelque suppléments : des extraits de la B.O. (1 min maximum chacun), des galeries d'illustrations, de croquis, des fiches personnages et une partie "dossier" qui retranscrit des interviews réalisés lors d'Anime Expo 2001, une grande convention américaine. On y lit des propos du réalisateur, du *chara-designer* et de deux doubleuses japonaises.


© AKAMATSU KEN · KODANSHA / LOVE HINA COMMITTEE · TV TOKYO

Un petit bonus caché donne accès au *staff* de la série et du DVD dans l'écran des suppléments.
Enfin, l'éditeur propose ses dernières bandes annonces (*NieA_7, Saiyuki*, etc.).
Bref, une série très attendue des lecteurs du *manga* qui pourront se régaler avec ce DVD simple, mais bien conçu.

Histoire : ★★★ *Réalisation :* ★★★
Image : ★★★ *Son :* ★★★
Suppléments : ★★ *Intérêt global :* ★★★



Blue Submarine n°6
Vol. 2



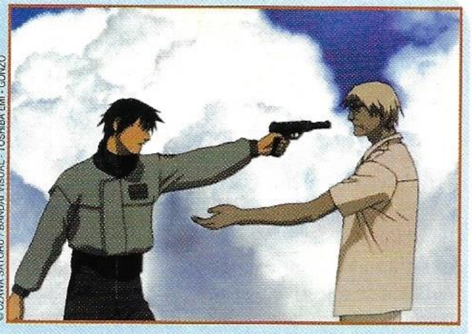
FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : OAV
ANNÉE DE PRODUCTION : 2001
DURÉE : 42 min
ÉDITEUR : Dynamic Visions
RÉFÉRENCE : DV-30007
PRIX INDICATIF : 25,95 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Océanesque
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital Stéréo 2.0) : Français, Néerlandais
CHOIX DE SOUS-TITRES : Aucun
RATIO ÉCRAN : 1.33:1 (4/3)

L'histoire

Le sous-marin n°6 lance son ultime attaque. Pendant la bataille sous-marine, Hayami et Kino rencontrent enfin le responsable de toute cette tragédie, Zorndyke, qui leur expose sa vision du monde...
Cette production expérimentale, mélange 2D / 3D du studio Gonzo, arrive à son paroxysme, tant dans son histoire que dans sa réalisation qui a considérablement évolué depuis le 1er épisode.

Le DVD

Si l'éditeur a choisi de mettre trois épisodes dans le premier DVD, contre un seul ici, c'est parce que l'on trouve en bonus une série d'interviews du *staff* (réalisateur, auteur original,


© OZAWA SATORU / BANDAI VISUAL - TOSHIBA EMI - GONZO

créateurs des personnages, des créatures et des effets spéciaux). Toutefois, celle-ci ne dure que 17 minutes, si bien qu'on se demande encore s'il était bien judicieux de faire une telle répartition. C'est par ailleurs le seul bonus visible de ce second DVD qui propose toujours un menu agréable mais très sobre. Un bonus caché du côté du menu audio vous offrira toutefois la BO du dessin animé ! Si l'image est toujours de très bonne qualité, on regrette encore une fois l'absence des pistes VO en DTS et D.D. 5.1, ces dernières n'étant proposées qu'en stéréo *surround*. En conclusion, bien que le dessin animé soit assez intéressant, ce DVD est assez dépouillé. Il ne propose même pas un simple chapitrage de l'épisode (seuls trois index permettent d'accéder au début, au milieu et à la fin du dessin animé).

Histoire : ★★★ *Réalisation :* ★★★★
Image : ★★★★ *Son :* ★★★
Suppléments : ★★ *Intérêt global :* ★★★



Yû Yû Hakusho
Vol. 7 et 8



FICHE TECHNIQUE VHS
TYPE : Série TV
ANNÉE DE PRODUCTION : 1992
DURÉE : 2 h 04
VERSION : Doublée
EDITEUR : Dynamic Visions
GENRE : Yoyo

Yusuke et ses amis combattent sans relâche dans le tournoi des arts martiaux de l'ombre. Mais leurs adversaires sont terriblement coriaces et ils ne sont pas au bout de leurs peines, surtout contre d'autres humains manipulés par un démon sans scrupules... Les combats se suivent et se ressemblent pour cette série qui vieillit mal malgré ses dix ans d'âge, mais c'est bien normal pour une série TV. Le pire vient de la version doublée française qui nous fait espérer une sortie rapide et salvatrice d'une version DVD pour bénéficier de la V.O.

Histoire : ★★★ *Réalisation :* ★★★
Adaptation : ★★ *Intérêt global :* ★★



Street Figher II
Le film



FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Film
ANNÉE DE PRODUCTION : 1994
DURÉE : 1 h 40
ÉDITEUR : Manga Vidéo / Pathé
RÉFÉRENCE : 450744
PRIX INDICATIF : 25 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Jeu vidéo
CHOIX DE LANGUES : Français (Dolby Digital 5.1), Japonais (Dolby Digital Stéréo 2.0)
CHOIX DE SOUS-TITRES : Français
RATIO ÉCRAN : 1.66:1 Non-anamorphique

L'histoire

Une organisation dirigée par un certain M. Bison cherche à recruter les meilleurs combattants de la planète afin de les transformer en machines à tuer. Chun-Li, qui fait partie d'Interpol, enquête sur l'affaire tandis que Ryû et Ken attendent l'ultime confrontation...
Ce long métrage est certainement l'adaptation du fameux jeu vidéo la plus réussie qui ait été faite. Si l'histoire ne brille pas par son scénario (quoiqu'on ait vu pire), elle offre toutefois des séquences de combats magnifiquement bien animées.

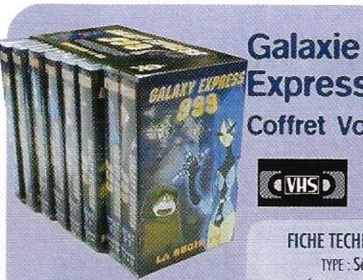
Le DVD

Des menus animés en 3D pas franchement folichons permettent d'accéder au film ainsi qu'aux maigres suppléments (de simples


© CAPCOM

fiches personnages). Seconde déception, malgré un format cinéma respecté, celui-ci n'est pas compatible 16/9 et l'image manque de contraste. Elle est, de plus, un peu floue et grisée. Finalement, l'heureuse nouvelle vient du côté du son. Surprise : on nous propose une piste en VO japonaise ! Certes, elle n'est que stéréo *surround* (contre une VF 5.1) et le son est un peu étouffé, mais c'est la première fois qu'on peut voir ce film en VOST ! Une piste que vont nous jalouser les Américains et les Anglais qui la réclamaient et qui ne l'ont jamais obtenue. En effet, les musiques du film ont été entièrement changées pour sa distribution internationale. Finies les superbes musiques et chansons de Komuro Tetsuya (chanteur de TM Network, producteur de Globe), elles avaient été remplacées par une musique *hard-rock* bien différente ! Cette heureuse initiative fait du coup oublier les défauts de ce DVD, comme l'absence de suppléments intéressants !

Histoire : ★★★ *Réalisation :* ★★★★
Image : ★★★ *Son :* ★★★
Suppléments : ★ *Intérêt global :* ★★★



Galaxie Express 999
Coffret Vol. 1

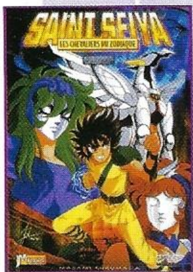
VHS

FICHE TECHNIQUE VHS
TYPE : Série TV
ANNÉE DE PRODUCTION : 1978
DURÉE : 8 x 1 h 20
VERSION : Doublée
EDITEUR : AB / Mangas Power
GENRE : Train train

Tetsuro est emmené dans un voyage initiatique par Maetel, mystérieuse voyageuse du Galaxy Express 999, le train galactique qui mène jusqu'à la planète des hommes mécaniques. Ce classique de Matsumoto avait été diffusé de façon sporadique sur les chaînes françaises. Voilà l'occasion de voir tous les épisodes doublés en français et de suivre les héros renommés Teddy et Marina (!). Le plus étrange est l'absence totale de générique, qu'il soit français ou japonais, et c'est aussi dommage de ne pas pouvoir voir la fin de cette série emblématique.

Histoire : ★★★ *Réalisation :* ★★★
Adaptation : ★★★ *Intérêt global :* ★★★


© MATSUMOTO LEIJI / TOEI ANIMATION



Saint Seiya
Série TV
Vol. 1 à 4



FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Série TV
ANNÉES DE PRODUCTION : 1986-89
DURÉE : 2 h 00
ÉDITEUR : AB / Mangas Power
RÉFÉRENCE : N.C.
PRIX INDICATIF : 25 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Cosmo-énergique
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital Mono 2.0) : Français
CHOIX DE SOUS-TITRES : Aucun
RATIO ÉCRAN : 1.33:1 (4/3)

L'histoire

Après s'être entraînés aux quatre coins du monde, de jeunes combattants s'affrontent pour remporter l'Armure d'Or du Sagittaire, l'une des douze armures des puissants Chevaliers d'Or. Mais pendant le tournoi, quelqu'un la dérobe...

Notre avis

Série culte découverte dans le Club Dorothée, *Saint Seiya* (*Les Chevaliers du Zodiaque*) tient sa réussite grâce à un savant mélange de mythologie et d'action, et aussi grâce aux très beaux dessins signés ARAKI / HIMENO (*Lady Oscar, Ulysse 31*).

Le DVD

Nous évoquions déjà la déception générale devant les deux DVD des films, et ces quatre volumes dédiés à la série TV présentent les mêmes défauts. Après nous avoir fait miroiter pendant des mois des DVD qui s'annonçaient exceptionnels, on se retrouve avec un produit bâclé, composé de six épisodes par volume plus censurés que dans les éditions VHS. Évidemment, ceux-ci sont uniquement proposés dans une version française que l'on connaît tous, et qui présente bon nombre de défauts (voix qui changent, mauvaises traductions, etc). La qualité d'image est cependant correcte pour un titre comme celui-ci qui a déjà plus de 10 ans.
Les génériques sont en français (celui d'Asgard, en plus – *La chanson des chevaliers* !), mais l'option "générique" qui permet habituellement de les sauter laisse encore celui de fin ! En dehors de cela, il est certain que les menus, bien que fixes sont joliment illustrés, et que figurent quelques bonus comme les génériques originaux, des extraits de la B.O., des fiches personnages et des bandes annonces de l'éditeur.





© KURUMADA MASAMI / SHUEISHA · TOEI ANIMATION

En Bref...

Il est certain qu'on attendait un meilleur traitement d'une telle série culte. On nous promet une meilleure édition, mais plus tard (et plus chère) ! Une chose est sûre : qu'elle sorte ou non, mieux vaut attendre que de se précipiter sur ces DVD...
Seules les superbes jaquettes dessinées spécialement pour l'occasion par Jérôme ALQUIÉ méritent le coup d'œil !

Histoire : ★★★ *Réalisation :* ★★★
Image : ★★★ *Son :* ★★★
Suppléments : ★★ *Intérêt global :* ★★

Saiyuki
Vol. 1, 2 et 3




AFICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Série TV
ANNÉE DE PRODUCTION : 2000
DURÉES : 1 x 2 h 10 et 2 x 1 h 50
ÉDITEUR : Déclic Images
RÉFÉRENCE : N.C.
PRIX INDICATIF : 23 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Roi des singes
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital Stéréo 2.0) : Japonais
CHOIX DE SOUS-TITRES : Français
RATIO ÉCRAN : 1.33:1 (4/3)

ÉGALEMENT SORTI EN VHS
Coffret 8 VHS, VOST, 26 épisodes

L'histoire

Le moine Sanzô est chargé d'empêcher la résurrection de Gyumaô, l'empereur du mal. Il part chercher celui qui manigance cette opération accompagné de trois anciens compagnons. Mais dans un monde peuplé de bêtes qui deviennent soudainement de plus en plus hostiles, nos amis ont bien du mal à avancer dans leur mission...
Grand vainqueur de l'Anime Grand Prix 2001 au Japon, cette série qui est basée sur la légende du Roi des Singes est tirée d'un *manga* aux tendances *yaoi* signé MINEKURA Kazuya.

Le DVD

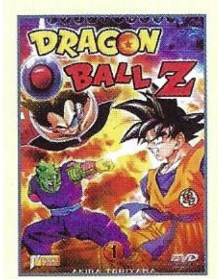
Six épisodes en VO sous-titrée sur le premier DVD, cinq sur les suivants, c'est la règle habituelle des DVD de Déclic Images. On retrouve d'ailleurs les superbes menus et les suppléments qui caractérisent l'éditeur : l'option générique, des galeries de croquis et d'illustrations du *manga*, des extraits de la B.O. et un dossier de textes explicatifs sur la série et ses origines (seul petit reproche, on ne peut pas revenir en arrière dans le texte). Autre bonus, le second générique de début (mais dont la qualité vidéo et sonore est en revanche plus discutable). Une partie des suppléments diffère d'un volume à l'autres (galeries, extraits de B.O. et dossier). En revanche, rien à redire sur la qualité des épisodes : des images très nettes et lumineuses, un son stéréo clair et les sous-titres sont escamotables.
Voici donc une bonne occasion de découvrir une série récente qui est l'un des derniers succès télévisés au Japon. Pour l'instant, Déclic Image n'a acquis que 26 des 52 épisodes, mais nul doute que le succès devrait être au rendez-vous et que la suite suivra. Il faudra compter 5 DVD pour les 26 premiers épisodes.

Histoire : ★★ *Réalisation :* ★★★
Image : ★★★★ *Son :* ★★★
Suppléments : ★ *Intérêt global :* ★★



© MINEKURA KAZUYA / ENIX · SAIYUKI PROJECT · TV TOKYO

Également disponibles...



Dragon Ball Z
Série TV
Vol. 1 à 4



Le même massacre que sur les DVD de *Saint Seiya* a été opéré sur la série TV de *Dragon Ball Z* : six épisodes par DVD, mais uniquement en VF avec là encore, plusieurs censures.
En suppléments, on trouve le générique japonais *Chala Head Chala* (mais celui de la partie avec Trunks), celui de fin étant caché dans l'écran des bonus, ainsi qu'une curiosité : le générique américain ! Des fiches personnages et des bandes annonces (les mêmes que dans tous les DVD AB / Mangas Power) viennent compléter tout ça. Enfin, c'est bien le générique français d'ARIANE qui est présent entre les épisodes, une version sortie d'ailleurs d'on ne sait où, tant l'orchestration est encore pire que ce qu'on entendait habituellement...
Là aussi, une édition *collector* avec pistes en VO est annoncée. Sa sortie semble toutefois plus probable et plus proche que celle de *Saint Seiya*.



Ken le survivant
Série TV
Vol. 1 à 8



Est-il bon de préciser qu'il en est de même pour *Ken le survivant* ? Là, par contre, on est certain qu'AB / Mangas Power ne sortira jamais d'édition *collector* en VO sous-titrée des 52 premiers épisodes puisqu'ils n'ont plus les droits du dessin animé (du moins de cette première partie). Les épisodes ne sont cependant pas censurés dans les premiers volumes, mais il manque toujours l'épisode 35 !



Gundam W
Vol. 1



FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Série TV
ANNÉES DE PRODUCTION : 1995-96
DURÉE : 2 h 05
ÉDITEUR : Beez Entertainment
RÉFÉRENCE : 1670
PRIX INDICATIF : 25 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Robot géant
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital Stéréo 2.0) : Français, Japonais, Anglais
CHOIX DE SOUS-TITRES : Français, Anglais
RATIO ÉCRAN : 1.33.1 (4/3)

L'histoire

Cinq jeunes pilotes ont été envoyés sur Terre aux commandes de robots géants à la technologie de pointe. Leur but, faire renoncer le gouvernement terrestre à s'immiscer dans les affaires des colonies spatiales qui se sont développées ces derniers siècles autour de la terre...

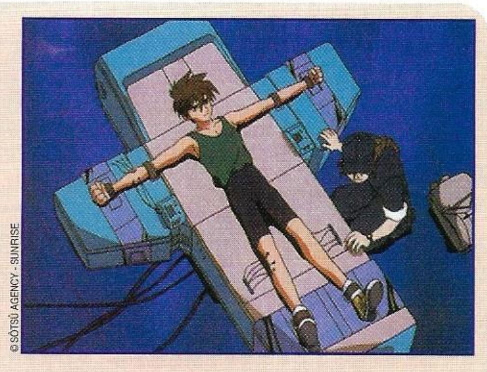
Notre avis

Grand succès au Japon, *Gundam W* a aussi su trouver son public en France, grâce à sa diffusion sur M6 et Fun TV. Une histoire qui paraît complexe au départ, mais qui se révèle vite passionnante.

Le DVD

Après une courte publicité pour les maquettes Gundam, on accède à des menus musicaux animés très réussis. Ce premier DVD regroupe les cinq premiers épisodes de la série TV. Chacun est présenté en trois langues : japonais, français et anglais ce qui devrait contenter tout le monde, principalement ceux qui n'ont pas adhéré à la version française puisqu'un sous-titrage est également présent. On peut, de plus, passer aisément d'une piste audio à l'autre, même en cours de lecture, car rien n'est imposé. Rien à signaler au niveau de l'image et du son, qui sont tout à fait corrects.
Côté bonus, rien d'exceptionnel, mais on trouvera quand même une galerie d'images avec des illustrations et un croquis de Gundam sur lequel on peut zoomer pour accéder à plus de détails. Un court texte présente le *character designer* du dessin animé, HISHINUMA Yoshihito (ne serait-ce pas normalement MURASE Shûkô, à ce propos ?). Une section *karaoke* permet de revoir le générique et d'afficher les paroles en japonais (transcrites), en français (traduites) ou en anglais.




© SÔTSU AGENCY - SUNRISE

Une partie "Résumés" se contente en revanche d'accéder aux séquences de résumé présentes en début d'épisodes.
On apprécie même le chapitrage qui est clair et illustré en fond sonore des résumés d'épisodes.

En bref

Même si ce DVD ne contient que cinq épisodes, il est très complet et bien conçu. À noter que tous les menus sont aussi lisibles en anglais. Notez d'ailleurs que si vous faites ce choix, vous aurez droit, entre chaque épisode, au générique de fin complet, ce dernier ayant été très raccourci pour la diffusion française. Enfin, la jaquette est réversible, l'autre côté étant destiné au marché anglais.

Histoire : ★★★ *Réalisation :* ★★★★
Image : ★★★★ *Son :* ★★★★
Suppléments : ★★ *Intérêt global :* ★★★

Cendrillon 2
Une vie de princesse

FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : OAV
ANNÉE DE PRODUCTION : 2002
DURÉE : 1 h 08
ÉDITEUR : Buena Vista Home Ent.
RÉFÉRENCE : N.C.
PRIX INDICATIF : 23 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Bibidiba Bidiboo
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital 5.1) : Français, Anglais, Hébreu
CHOIX DE SOUS-TITRES : Français, Anglais, Hébreu
RATIO ÉCRAN : 1.66.1
Anamorphique (compatible 16/9)

FICHE TECHNIQUE VHS
VERSION : Doublée

L'histoire

La bonne marraine la fée se remémore ce qui est arrivé à Cendrillon après qu'elle ait épousé son prince : ses difficultés à s'attacher aux protocoles du château, les soucis de la souris Jack qui se sent désormais inutile avant de suivre les déboires de la belle-sœur Anastasie qui tombe amoureuse d'un simple boulanger...
Malgré une réalisation assez correcte qui respecte le graphisme du film, on se demande où a bien pu passer le scénario ! Cette suite n'est que prétexte à raconter trois histoires remplies de clichés où la magie du film original a complètement disparu. Seul point positif, les musiques, qui pour une fois, reprennent certains des thèmes originaux.


© DISNEY

Le DVD

Le dessin animé est proposé en 16/9 (contrairement à ce qu'indique la jaquette). Rien à redire sur l'image, très belle. Quant au son, les enceintes arrières sont surtout sollicitées pour la musique qui est ample à souhait.
Les bonus sont minimes : un petit *making-of* sur la musique suivi d'un reportage sur l'enregistrement du générique de fin avec la pop-star française LORIE. Détail amusant, si vous choisissez dès le lancement du DVD des menus en anglais, vous accéderez à un autre reportage, axé lui sur la chanteuse anglaise ! On trouvera également le clip du générique et deux suppléments destinés aux plus jeunes (un jeu et une histoire à lire). On s'en contentera bien volontiers car il s'avère inutile de s'y pencher davantage...

Histoire : ★★ *Réalisation :* ★★★
Image : ★★★★★ *Son :* ★★★★
Suppléments : ★★ *Intérêt global :* ★★

Angel Cop
Vol. 2



FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : OAV
ANNÉE DE PRODUCTION : 1994
DURÉE : 1 h 35
ÉDITEUR : Manga Vidéo / PFC
RÉFÉRENCE : 450736
PRIX INDICATIF : 25 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Cyber Cop
CHOIX DE LANGUES : Français (Dolby Digital 5.1 et Stéréo 2.0), Japonais (Dolby Digital 2.0)
CHOIX DE SOUS-TITRES : Français
RATIO ÉCRAN : 1.50.1 (16/9)
Non-anamorphique

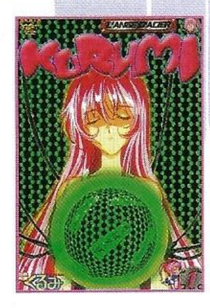
L'histoire

Notre agent spécial mène l'enquête pour découvrir les assassins qui ont massacré sauvagement une organisation terroriste.
Suite et fin de cette série d'OAV dessinée par YÛKI Nobuteru (*Lodoss, Escaflowne*).

Le DVD

Même caractéristique que le Vol.1 (cf AL78) : une VF arrangée en 5.1, une qualité d'image moyenne et de simples fiches personnages comme suppléments. Une suite qu'attendent certainement les acheteurs du premiers opus pour un dessin animé d'action plaisant !

Histoire : ★★★ *Réalisation :* ★★★
Image : ★★★ *Son :* ★★★
Suppléments : ★ *Intérêt global :* ★★★



Kurumi, l'ange d'acier
Vol. 1



FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Série TV
ANNÉE DE PRODUCTION : 1999
DURÉE : 2 h 00
ÉDITEUR : AK Vidéo / Akata
RÉFÉRENCE : N.C.
PRIX INDICATIF : 25 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Ah ! Mon androïde !
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital Stéréo 2.0) : Japonais
CHOIX DE SOUS-TITRES (imposés sur la VO) : Français
RATIO ÉCRAN : 1.33:1 (4/3)

L'histoire

En visitant une maison soi-disant hantée, un jeune et timide apprenti prêtre *shintô* déclenche le mécanisme d'une androïde surpuissante (et très sexy !). Celle-ci devient ainsi sa servante. Mais l'armée est prête à tout pour récupérer ce prototype de robot qu'elle compte bien utiliser à des fins militaires...

Notre avis

Dans la lignée de *Love Hina* ou de *Ah ! My Goddess*, voici une comédie légère et loufoque à la réalisation soignée.

Le DVD

Ce DVD contient huit épisodes, mais ceux-ci sont très courts, à peine une quinzaine de minutes, génériques compris. Ils sont proposés en version originale sous-titrée (sous-titrage par ailleurs obligatoire). En lançant le DVD, nous sommes accueillis par des menus musicaux animés soignés. Avant de lancer la lecture, on peut configurer l'enchaînement des épisodes avec ou sans génériques, sketchs et *teasers*. En effet, chaque épisode comporte une bande annonce du suivant qui est systématiquement détournée une seconde fois dans ses dialogues. Tous ces éléments s'enchaînent parfaitement, avec une grande fluidité (sans le léger "gel d'image" qui peut intervenir parfois). On voit que le dessin animé est récent tant l'image est lumineuse et colorée.

Quelques bonus viennent agrémenter tout ceci : le générique *karaoke* (en fait, ce sont juste les paroles transcrites du japonais qui apparaissent en sous-titres), une galerie de croquis, des présentations des personnages, une première présentation du *staff* et un peu de culture japonaise avec un lexique sur des termes ou des expressions typiques (et utilisées dans l'*anime*). On trouve enfin les habituelles promos des autres titres de l'éditeur / distributeur.

© KAISHAKU / KADOKAWA SHOTEN - PONY CANYON

En Bref...

Un dessin animé qui, sans être indispensable, est soutenu par un DVD fort bien présenté et bien rempli ! Un bon moment de distraction.

Histoire : ★★★★ *Réalisation :* ★★★★
Image : ★★★★★ *Son :* ★★★★★
Suppléments : ★★★★ *Intérêt global :* ★★★★

Fly
Coffret VHS
Vol. 1



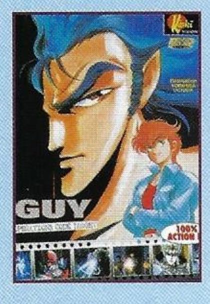
FICHE TECHNIQUE VHS
TYPE : Série TV
ANNÉE DE PRODUCTION : 1991
DURÉE : 8 x 1 h 20
VERSION : Doublée
ÉDITEUR : AB / Mangas Power
GENRE : Boîte à meuble

À défaut d'avoir suivi la série lors de sa diffusion hertzienne dans sa version parfois censurée, ce coffret y propose la série dans sa version intégrale (si des coupes ont été effectuées, elles ne nous sont pas parus évidentes). Mais si vous avez suivi ce long *manga*, sachez que la série n'englobe pas la totalité de l'histoire et que le nombre d'épisodes que nous avons eu en France est exactement le même qu'au Japon. En effet, la version japonaise ne compte pas plus de 46 épisodes (ce qui correspond à peu près aux dix premiers tomes du *manga*). Ce premier coffret ne compte que 32 épisodes, un second est donc à prévoir.

Histoire : ★★★ *Réalisation :* ★★★
Adaptation : ★★★ *Intérêt global :* ★★★



© SANJO RIKU - INADA KOJI / SHUEISHA - TOEI ANIMATION



Guy
Operations Code Target



FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : OAV
ANNÉES DE PRODUCTION : 1990 et 1992
DURÉE : 56 min
ÉDITEUR : Kookï Vision
RÉFÉRENCE : 2180 DAX
PRIX INDICATIF : 25 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Mutation
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital Mono 1.0) : Français, Japonais
CHOIX DE SOUS-TITRES : Aucun
RATIO ÉCRAN : 1.33:1 (4/3)

L'histoire

Un couple d'aventuriers s'attaque à une forteresse réputée inviolable pour s'emparer d'une gigantesque statue en or avant de percer le secret d'une drôle de prison...

Notre avis

Réalisées par Uchida Yorihisa (*Metal jack, Erika*) ces deux OAV sont typiques des productions des années 90. L'histoire n'est que prétexte à montrer combats et mutations et on aurait aimé, à la limite, en savoir un peu plus sur le passé mystérieux du personnage principal. La mention "Tous publics" de la jaquette laisse sceptique, surtout face à la violence présente dans certaines scènes de la deuxième partie du dessin animé !

Le DVD

De toutes façons, ne vous fiez pas trop aux indications de cette jaquette car tout est faux ! La durée n'est pas d'1 h 30 environ, mais à peine d'une heure puisque sont réunies les deux OAV de 30 minutes qui composent cette courte série. L'éditeur (habituellement spécialisé dans les D.A. érotiques) a par ailleurs coupé volontairement les quelques scènes érotiques que contenait ce dessin animé afin qu'il puisse s'adresser à tous les publics. C'est à notre avis raté, en raison des fameuses scènes extrêmement gores vers la fin ! Le son n'est également pas hifi-stéréo, mais mono. Il ne ressort d'ailleurs que sur l'enceinte centrale (c'est bien la première fois que l'on entend ça, d'habitude, il est au moins envoyé sur les deux enceintes avants !). La version française est potable, si ce n'est que les noms des personnages ont été modifiés : Guy, le héros, devient "Gayo" et Raina, sa compagne, Daina. La jaquette l'ignore également...



© J2L

La version originale est proposée, mais sans sous-titre. Dommage, car elle est meilleure que la VF qui manque de graves. Enfin, le menu est ultra basique, et propose comme supplément une série d'images du dessin animé qui s'enchaînent sur 2 min 30 de chanson du générique (toujours en mono 1.0).

En bref...

Voici un DVD sans grand intérêt, pour un dessin animé très moyen, le genre d'OAV qui aurait marché il y a 6 ans, mais qui paraît totalement dépassé maintenant.

Histoire : ★★★ *Réalisation :* ★★★
Image : ★★★ *Son :* ★★
Suppléments : ★ *Intérêt global :* ★★



ATTENTION !



GUNDAM REVIENT EN AVRIL...

OZ N'A PAS DIT SON DERNIER MOT...

MOBILE SUIT GUNDAM W

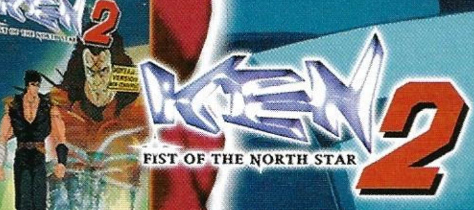
VOLUME 2 EN

DVD VIDEO



également disponible en





© Pony Canyon / Kadokawa Shoten © 1987 Tetsuo Hara & Buronson / Shueisha, Toei animation © Sotsu Agency · Sunrise

interview

KISHIRO Yukito

ÂGÉ DE 35 ANS, KISHIRO YUKITO A MARQUÉ TOUS LES AMATEURS DE MANGA ET DE SCIENCE FICTION GRÂCE À SON SUCCÈS, GUNNM. POUR ANIMELAND, IL A ACCEPTÉ DE REVENIR SUR SON TITRE-PHARE, DONT IL A ENTAMÉ LA SUITE ET RÉVÈLE QUELQUES FACETTES DE SON MÉTIER...

AnimeLand : M. KISHIRO, pouvez-vous nous expliquer comment vous êtes devenu manga*ka ?*

KISHIRO Yukito : Je pense que mon destin était d'être *mangaka*. Si je n'avais pas été dessinateur, je serais peut-être devenu un criminel, ou pire... Depuis mon enfance, je suis fan de *manga* et beaucoup m'ont inspiré. À l'école primaire, je dévorais les œuvres de MATSUMOTO Leiji (*Albator, Galaxy Express 999*) : elles m'ont appris la morale, l'éthique, et le *bushido*. J'ai ensuite apprécié le travail de TERASAWA Bûichi (*Cobra, Takeru*), au lycée, pour son imagination et ses images détaillées. Les œuvres de TAKAHASHI Rumiko (*Ranma 1/2, Lamu*) m'ont appris l'importance du charme dans les personnages. YOSHIKAZU Yasuhiko (*Arion, Venus Wars*) est également très important à mes yeux : c'est de son travail que vient mon trait proche de l'animation. Pour tout vous avouer, jusqu'à mon entrée à la faculté, j'étais incapable de dessiner des personnages humains. J'avais déjà dessiné un *manga* de quelques centaines de pages au lycée, mais tous les personnages étaient des animaux. HOSHINO Yukinobu (*Le trou bleu*) m'a également beaucoup marqué. Je suis un fan de ses histoires courtes, notamment *2001 Nights Story*, qui m'ont appris le poids d'un thème dans une histoire. Je citerais également ÔTOMO Katsuhiro (*Akira*) et ITAHASHI Shûhô (*Love City*) : leur style de dessin a fait évoluer le mien... Comme vous voyez, avec toutes ces influences majeures (il y en a d'autres, mais celles-ci sont les principales), je ne pouvais que devenir dessinateur,

gent en dessinant ! ». Ce qui a été difficile pour moi, c'était le rythme à tenir. *Gunnm* était publié deux fois par mois, à raison de 23 pages par publication, et je ne pouvais dessiner que 25 pages par mois. Jusque là, j'avais effectué tous mes travaux par moi-même. Mon frère Tsutomu, qui n'a que trois ans de moins que moi, et à qui je n'ai rien appris, est devenu mon assistant... mais il est vite devenu à son tour débordé. J'ai donc engagé d'autres assistants. Mais je sais que je ne suis pas doué pour enseigner : je ne suis pas assez calme pour cela.

AL : Quelles ont été vos références dans la création de Gunnm *?*

KY : À l'origine, j'avais voulu faire une adaptation de *Johnny got his gun*, un roman de Dalton TRUMBO que j'ai lu à l'âge de vingt ans. L'essentiel de ce livre est basé sur la psychologie du héros, qui a perdu l'usage de tous ses sens, excepté le toucher : déconnecté du monde extérieur, sa conscience se réfugie au plus profond de son âme, et il essaie de se reconnecter au monde extérieur en comprenant sa vraie personnalité. Ce n'est pas vraiment un roman pacifiste, comme on le qualifie souvent. J'ai été profondément impressionné par ce livre. Cela peut sembler paradoxal, mais je pense que les *cyborgs* sont plus adaptés que les êtres humains pour décrire les sentiments intérieurs. Quand j'ai commencé *Gunnm*, le *cyberpunk* était à la mode, mais son influence est indirecte. Par

◁ Nette opposition entre le style sombre de *Gunnm* et le dessin lumineux d'*Aqua Knight* ▽ ▷



Beaucoup de films ont eu une influence sur *Gunnm* également. À l'origine, je voulais être réalisateur, mais j'ai été très déçu par l'industrie du cinéma japonais, c'est pourquoi j'ai décidé de devenir *mangaka* : je pouvais ainsi créer par moi-même des scènes cinématiques à un coût très faible. Des films comme *Le salaire de la peur*, ou d'autres films français en noir et blanc m'ont appris à décrire les êtres humains. Leur influence se sent d'ailleurs dans tous mes travaux et ne se limite pas à *Gunnm*.

Max Headroom a également une grande importance dans *Gunnm*, au niveau des Tuned. La relation entre le cameraman et l'opérateur est la même qu'entre les Gally Tuned et leurs opérateurs sur Zalem. La musique tient également une grande importance, notamment PINK FLOYD et THE ALAN PARSON'S PROJECT pour leur musique et leurs paroles. J'avais dessiné un *manga* inspiré de *Operation : mindcrime* de QUEENSRYCHE, mais il n'a jamais été publié. Néanmoins, je l'ai repris en grande partie dans l'épisode de Zapan.

AL : Ashman *est un* manga *dont l'histoire se déroule dans l'univers de* Gunnm*. Pourquoi vous être ainsi focalisé sur le motorball ?*

KY : Pour faire court, c'était en relation avec mon état d'esprit à cette période. Je ne voulais pas forcément parler du motorball, mais je devais parler d'une histoire sombre, pour mon bien-être mental : j'avais besoin de cette catharsis. Je pensais qu'une histoire aussi maniaque ne serait acceptée par aucun éditeur, et je comptais la publier en tant que *dôjinshi*. À cette même période, Ultra Jump commençait son existence et son éditeur, M. TOMITA m'a demandé d'y dessiner une histoire. J'ai accepté, à la seule condition de pouvoir m'exprimer librement. Il a accepté et ainsi, *Ashman* a été édité. Je ne pensais pas non plus le sortir au format relié (*takobon*) mais après en avoir parlé avec mes fans par Internet, j'ai senti une réelle demande de leur

soleil à travers les nuages. J'ai pu ainsi leur rendre hommage, car ce style de dessin convenait parfaitement à la noirceur de l'histoire.

AL : *Pouvez-vous nous parler d'* Aqua Knight, *votre série toujours inédite en France ?*
KY : Je ne sais pas si *Aqua Knight* pourra un jour être publiée en France. Les œuvres étrangères traitant de ninjas ou de samouraïs ont toujours des scènes que le public japonais trouve étrange : vous auriez probablement le même sentiment en lisant *Aqua Knight*.

AL : *Vous avez arrêté* Aqua Knight *pour dessiner* Gunnm : Last Order. *Reprendrez-vous* Aqua Knight *?*
KY : J'ai à peine dessiné 20% d'*Aqua Knight* : je compte donc reprendre cette série. Mais *Gunnm : Last Order* risque de durer encore longtemps. Je l'arrêterai peut-être pour retravailler sur *Aqua Knight*... si les circonstances le permettent.

AL : *Pourquoi, justement, avoir repris* Gunnm *? Gally vous manquait-elle ?*
KY : Je n'ai pas d'attachement émotionnel à Gally. Il y a une bonne dizaine de raisons pour lesquelles j'ai repris la série, dont certaines sont secrètes. En premier lieu, j'ai dû arrêter *Gunnm* contre mon gré. La série devait se structurer en trois parties : la Décharge, la Sauvagerie, et l'Espace, partie dans laquelle Gally voyageait entre Zalem et Jéru. Mais au moment où j'atteignais la fin de la seconde partie, j'ai vécu un grave accident, qui m'a choqué tant physiquement que mentalement et que je préfère garder secret. C'est cet accident qui m'a fait faire *Ashman*. Deuxièmement, le jeu vidéo *Gunnm, Memory of Mars* possède une fin qui ne me convient pas. Si ce jeu m'avait satisfait, je n'aurais pas dessiné *Gunnm : Last Order*. Enfin, la re-publication de *Gunnm* m'a donné l'opportunité de dessiner cette troisième partie, donnant une continuité à la série.

AL : *Avez-vous été impliqué dans le jeu vidéo, ou les OAV tirées de* Gunnm *?*
KY : Je n'ai pas eu mon mot à dire dans les OAV. J'ai eu une seule et unique fois l'occasion de rencontrer l'équipe en charge du dessin animé. Je suis allé à la réunion avec un mémo sur lequel j'avais noté toutes les modifications que j'aurais aimé apporter, et ils ont tout refusé en bloc, en disant « *La réalisation est en cours, on ne peut plus rien changer maintenant* ». Pourquoi faire cette réunion alors ? C'était ridicule !
En revanche, je me suis beaucoup investi dans le jeu vidéo, qui est mon projet à l'origine. Comme je vous disais, je souhaitais faire la dernière partie de la série sous forme d'un jeu, mais n'étant pas un grand joueur, je ne savais pas comment inclure la fin que je désirais dans le jeu. À cette époque, la Super Famicom[1] avait déjà un grand éventail de jeu, et la Playstation venait de sortir, de même que la Saturn. Je voulais qu'il soit sur l'une de ces deux dernières machines, car je ne possédais pas de Super Famicom. SquareSoft n'avait pas encore sorti de jeu sur la console de Sony, et *Resident Evil* n'existait pas encore : ce jeu allait donc être un pionnier. Pendant que je dessinais l'épisode des Tuned, Square est venu me demander personnellement de faire un jeu sur *Gunnm*. À l'époque, le projet était de faire une Super Famicom avec CD-Rom, et le responsable de la partie hardware était Sony, sous le nom de code « PlayStation ». Le projet a échoué à cause de Nintendo, et la PlayStation est devenue la machine à part entière de Sony. Si Nintendo avait mieux travaillé, il y aurait un jeu *Gunnm* sur Super Famicom avec CD-Rom. Mais revenons-en à notre sujet. Désolé pour ces divagations de « vieux croulant » !
Donc, comme je ne voulais pas que le jeu sorte sur Super Famicom, j'ai refusé la proposition de Square (maintenant *leader* dans les RPG). Je suis allé voir M. TOMITA et lui ai demandé qui pourrait m'aider dans la conception du jeu.
Il m'a conseillé Banpresto, que je suis allé voir. Les membres de l'équipe étaient tous de grands fans de la série, et nous sommes vite arrivés à un accord. J'ai écrit un scénario original et ai travaillé étroitement avec l'équipe, corrigeant les propositions des scénaristes. Pour économiser de la mémoire, j'ai dû réduire mon scénario au tiers de l'original et ai dû affronter la dure réalité des délais et du coût de création, mais je n'ai aucun regret. Juste à la fin de la création du jeu, Sony et le CESA[2] se sont plaints de l'expression du jeu. Banpresto était à genoux, et ils n'ont pas pu, ni voulu protéger la liberté d'expression du jeu, prétextant que ce n'était qu'un jouet. J'ai résisté, mais quand ils m'ont dit que le jeu, tel qu'il était, ne serait jamais publié, j'ai dû faire d'énormes concessions. Ce jeu n'était pas seulement mon travail, mais le fruit de la sueur de toute l'équipe. Je ne me suis jamais senti aussi insulté de ma vie. Il y a des pressions dans le milieu du *manga* pour réguler son expression, mais aucun sur un plan éthique, permettant au *manga* d'avoir une liberté proche du roman. Pour les jeux vidéo, c'est l'inverse, notamment au Japon où cette régulation est extrêmement stricte. Si j'avais une seconde opportunité de faire un jeu, j'éviterais la machine de Sony.

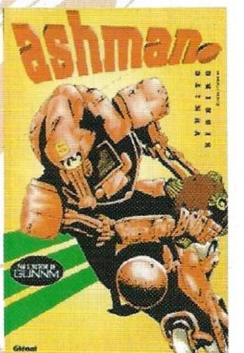
BIBLIOGRAPHIE

- ***Gunnm***, 9 tomes sortis chez Glénat. Une réédition de luxe, avec des scènes courtes et des croquis inédits est sortie récemment. Cette série conte le parcours initiatique d'une jeune *cyborg* de combat, Gally, dans un monde *cyberpunk* dominé par des êtres se voulant suprêmes. Le titre résume la dualité résidant dans le cœur de l'héroïne : GUN 'n dreaM (arme et rêve).
- ***Ashen Victor***, publiée en français chez Glénat sous le titre *Ashman*. Œuvre noire et sombre, *Ashman* se focalise sur un héros de motorball, sport violent et futuriste inspiré par le film *Rollerball* de Norman JEWISON (dont un *remake* sort prochainement) se déroulant dans le monde de *Gunnm*.
- ***Aqua Knight***, sortie au Japon et interrompue pour le moment. Ce titre relate le parcours de Rulija, une chevalière combattant sur une baleine sur une planète recouverte d'eau.
- ***Gunnm : Last Order***, suite et fin des aventures de Gally.
- ***War-Men***, œuvre de jeunesse disponible uniquement sur le site de KISHIRO.

◁ ▷ KISHIRO a su maîtriser les logiciels 3D, comme le prouvent ses récentes illustrations de *Gunnm : Last Order*

AL : *À propos d'informatique, depuis quand vous intéressez-vous aux images de synthèse ? Les couvertures de la réédition de* Gunnm *sont réalisées entièrement sur ordinateur...*
KY : Depuis très longtemps, je m'intéresse aux images de synthèse : j'ai même acheté des Laser Discs avec uniquement des images de synthèse. En 1992, je me suis acheté un Macintosh et un logiciel d'images 3D. Hélas, à l'époque, la puissance des ordinateurs ne permettait pas de modéliser un corps humain, c'était trop compliqué. Pour réaliser les couvertures, je me suis servi d'un logiciel 3D créé au Japon, Shade. Il était trop cher au début, mais en 1996 son prix a suffisamment baissé pour que je puisse l'acheter. Après avoir fini *Ashman*, j'ai eu le temps de me familiariser avec ce logiciel.

AL : *Et comment vous est venue l'idée de votre site web (http://www.yukito.com) ?*
KY : Personnellement, je n'y connais rien. Mais mon petit frère Tsutomu est revenu dans mon équipe après une période de séparation, et j'ai voulu lui donner un poste avec des responsabilités à part entière, pas uniquement un rôle d'assistant, et nous avons eu l'idée d'un site web. Je suis d'ailleurs toujours profondément ému quand je reçois des fan-arts, que nous exposons sur le site : les styles sont variés, mais je ressens profondément l'affection que les auteurs ont pour mes personnages.



△ *Ashman*, tout comme la première partie de *Gunnm*, est publié en français chez Glénat

AL : *Quels sont vos projets à court et long termes ?*
KY : Pour l'instant, finir *Gunnm : Last Order* de manière satisfaisante, ainsi qu'*Aqua Knight*. J'aimerais également dessiner une histoire parallèle à *Gunnm*, mais une année n'a que douze mois ! Un proverbe chinois dit : « *La vie est trop courte pour finir son apprentissage* ». Pour dessiner des *manga*, la vie est également trop courte. Bientôt je serai vieux, et j'ai commencé *Gunnm* à l'âge de 23 ans ! Et j'espère, à long terme, pouvoir dessiner des *manga* jusqu'à ma mort !

Interview réalisée par Matthieu PINON
Taduction par KISHIRO Tsutomu et Matthieu PINON

Pour plus d'informations sur *Gunnm*, voir AL 62, 63 et 65.

1 — Nom japonais de la Super NES

2 — Association des consommateurs de jeux vidéo

© KISHIRO YUKITO PRODUCTS INC.

AL : Si un tel projet se faisait, seriez-vous encore prêt à travailler sur ce titre ?
AS : Vous savez, *Saint Seiya* a représenté une période assez difficile de ma vie. Ce fut beaucoup de travail, des cadences effrénées, et je ne tiens pas particulièrement à le revivre ! Néanmoins, *Hadès* est la conclusion de l'œuvre de KURUMADA. Quelque part, je me dis que s'il fallait le faire, et ayant travaillé sur tout le reste, pourquoi pas… Mais je le redis, ce n'est toujours pas d'actualité. Enfin, disons plutôt qu'on ne m'a pas contacté !


© XEBEC / NADESICO COMMITTE - TV TÔKYÔ



◁ △ *Gekiganger 3*, le dessin animé préféré des héros de *Nadesico* !

Shoot ! Une série sur le foot adapté d'un *manga* dessiné par une femme ▷

© ÔSHIMA TSUKASA - KÔDANSHA - FUJI TV - TÔEI ANIMATION

AL : Vous avez participé à Gekiganger*, le dessin animé "dans" le dessin animé de* Nadesico*, véritable hommage aux séries de robots géants des années 70. Parlez-nous de cette expérience…*
AS : HABARA Nobuyoshi (*Dancougar*, *Graine de champion*) a dessiné le *storyboard* de *Gekiganger* et il est venu me demander si je pouvais animer environ onze ou douze scènes du dessin animé. Il m'a demandé de le faire en reprenant le style et les techniques de dessin que j'avais dans les années 70. Ce fut finalement assez facile à faire, car il fallait justement réaliser une animation ultra simplifiée, avec seulement deux ou trois images à la seconde. C'est ce qu'il voulait pour avoir un rendu "d'époque", et cela m'a rappelé des souvenirs !

AL : Vous n'avez tout de même pas ressorti l'encre de chine et le vieux matériel d'autrefois ?
AS : Il se trouve que j'utilise encore les mêmes stylos qu'il y a vingt ans (rires) ! À l'époque, quand nous dessinions des dessins animés de robots, c'était finalement assez difficile. Il n'y avait pas vraiment de direction donnée dans la manière d'animer ces dessins, et chaque animateur faisait un peu ce qu'il avait en tête, sans que l'ensemble du travail soit supervisé par un directeur de l'animation. Voilà pourquoi en regardant ces dessins animés des années 70, l'animation, les dessins et la mise en scène varient beaucoup d'un épisode à l'autre. Tout change à chaque fois.

AL : L'arrivée de l'informatique, notamment chez Tôei qui a abandonné le cellulo pour mettre la couleur par ordinateur, a-t-elle changé votre manière de travailler ?
AS : Pour ma part, je reste un dessinateur sur papier. Désormais, Tôei utilise même l'ordinateur pour réaliser les *genga* (les animations), directement sur tablette graphique. C'est vrai que c'est très pratique car on peut transmettre rapidement ses dessins au studio de production par Internet, mais moi, je ne pourrais jamais m'y mettre ! Le jour où je ne pourrai plus utiliser mes bons vieux crayons et stylos, ce sera peut-être l'occasion pour moi de prendre ma retraite… Chez Araki Pro, nous nous sommes tous équipés en ordinateurs, mais peu l'utilisent encore !

AL : Trouvez-vous que le public français ait changé depuis votre dernière venue en 1995 ?
AS : Quand je suis venu il y a six ans, c'était la première fois que je venais en France. J'ai rencontré des gens très chaleureux qui m'ont accueilli comme un ami, et j'étais rentré au Japon ravi, avec de nombreux souvenirs. Aujourd'hui, je me rends compte que tout ceci a pris beaucoup d'importance et une autre dimension : le salon s'est agrandi, il y a énormément de produits disponibles, etc. J'ai aussi reconnu certaines têtes, mais quand je vois l'évolution du phénomène, j'ai un sentiment d'explosion, avec l'impression que c'est loin d'être terminé !

AL : Au Japon, le dernier film de MIYAZAKI Hayao, Le voyage de Chihiro*, a battu tous les records d'entrées. Auriez-vous imaginé il y a dix ou vingt ans qu'un dessin animé puisse avoir un jour un tel succès ?*
AS : Je n'ai toujours pas vu le film, alors c'est difficile de juger et de comprendre le phénomène. Je n'ai jamais pensé que ce soit impossible car lorsque j'ai commencé à travailler dans l'animation, j'ai côtoyé des tas de gens extrêmement doués, dont MIYAZAKI. L'animation permet de réaliser des choses impossibles à tourner en images réelles, c'est sa force, alors il n'est pas anormal qu'un film puisse avoir un tel succès. Dans le cas des films de MIYAZAKI, les gens oublient que c'est un dessin animé ; ils vont voir un film, une histoire, et c'est ce qui fonctionne.

AL : Pensez-vous que seul MIYAZAKI est capable de réaliser ce miracle, ou d'autres pourront un jour avoir un tel parcours ?
AS : Il y a au Japon d'autres personnes qui ont du talent comme MIYAZAKI. Maintenant, produire des films comme les siens coûte si cher que peu de producteurs peuvent se le permettre. Le problème de ces réalisateurs sera d'arriver à financer leurs projets !

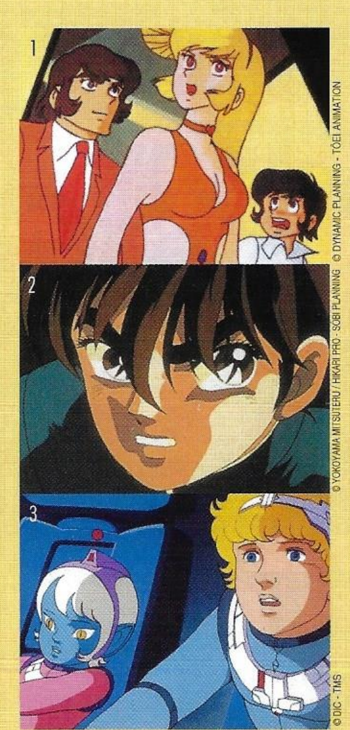
AL : M. ARAKI, merci !

Interview réalisée par Olivier FALLAIX et Daniel ANDREIEV en novembre 2001

TRADUCTION : PIERRE GINER
REMERCIEMENTS À OLIVIER GILBERT

PORTRAIT : ARAKI SHINGO

ARAKI Shingo est né le 1er janvier 1939. Il fait ses débuts de dessinateur en travaillant dans la bande dessinée. Il se tourne finalement vers l'animation en rentrant au studio de TEZUKA et participe dès 1966 à *Jungle taitei* (*Le Roi Léo*). Il rejoint en 1970 le studio TMS avant d'arriver chez Tôei Animation où il dessinera un grand nombre de dessins animés. Après avoir été animateur, puis directeur de l'animation, il devient *character designer* (celui qui crée les modèles de référence des personnages d'un dessin animé) sur les séries *Babel II* et *Cutey Honey* (*Cherry Miel*). C'est à cette occasion qu'il rencontre HIMENO Michi, qui deviendra son associée et second pilier de son studio Araki Production. On ne compte pas le nombre de séries auxquelles il participera, certaines étant particulièrement connues en France : *Goldorak* (1975 – avec KOMATSUBARA Kazuo), *Lady Oscar* (1979), *Ulysse 31* (1981 – première coproduction franco-japonaise), *Albator 84* (1982 – avec KOMATSUBARA), *Inspecteur Gadget* (1983), etc. Mais son travail majeur restera *Saint Seiya* (*Les Chevaliers du Zodiaque*), où il saura mettre en valeur le style encore hésitant de KURUMADA Masami à travers 114 épisodes et 4 films produits entre 1986 et 1989.
On retrouve ensuite ARAKI Shingo au détour d'autres séries, principalement produite chez Tôei : *Shoot* (1993), *Kindaichi shônen no jikenbo* (1997) jusqu'à *Yû-Gi-Oh* (1998) qui reste son travail le plus important dernièrement.


© YOKOYAMA MITSUTERU / HIKARI PRO - SOBI PLANNING © DYNAMIC PLANNING - TÔEI ANIMATION
© DIC - TMS

1 – *Cutey Honey*, première série TV de 1973
2 – *Babel II*, série d'OAV de 1993 dont ARAKI avait déjà réalisé le *design* vingt ans plus tôt
3 – *Ulysse 31* : ARAKI a principalement travaillé sur Thémis et Noumaïos (son frère !)

Saint Seiya △

© KURUMADA MASAMI / SHUEISHA - TÔEI ANIMATION

1 – Coup du sort : c'est vraiment à la diffusion du 27e et dernier épisode que la série bat son record d'audience et que l'engouement autour de *Yû-Gi-Oh* commence, ce qui rendit furieux les gens de Tôei Animation qui avaient déjà décidé de stopper la production depuis plusieurs mois !



COLLECTION STUDIO GHIBLI

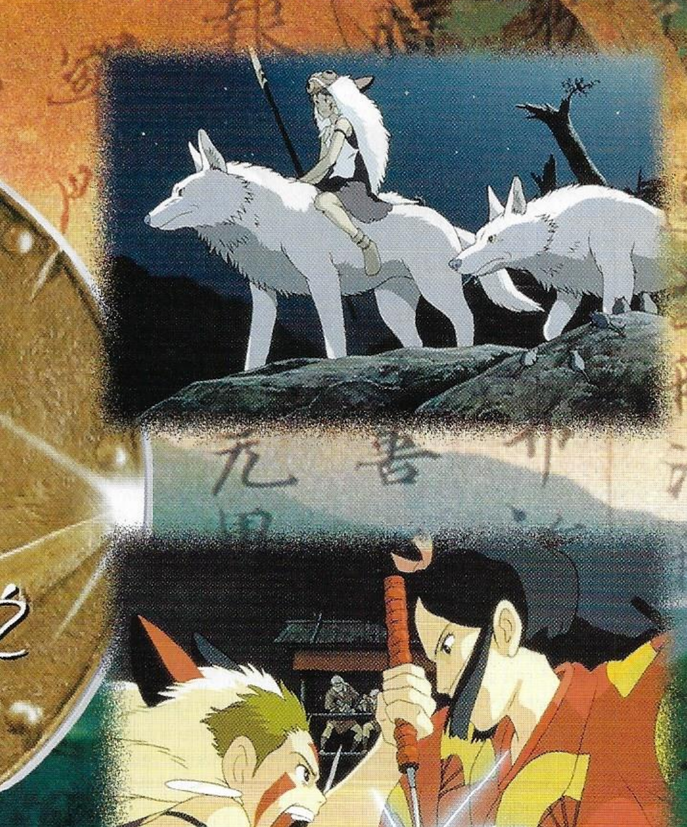
Un film fascinant et surprenant

Le jeune prince Ashitaka, attaqué par un sanglier sauvage possédé, part à la recherche du Dieu-Cerf, créature mythique régnant sur le monde animal. Il fera la rencontre de "Princesse Mononoké", jeune fille sauvage élevée par des loups...

Laissez-vous emporter par cette fresque grandiose du Japon du XVème siècle mêlant références historiques, légendes ancestrales, à travers des décors de toute splendeur !

Sortie le 20 mars 2002





Vista Home Entertainment, Inc. © Nibaraki - TNDG / 1997 five (5) - www.five.fr

Bruxelles 2002

© ERIC BLÉSIN / FOLIOSCOPE

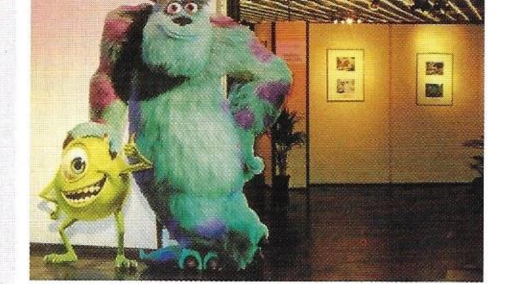
△ Des bonshommes d'Eric Blésin pour l'affiche du festival

LA 21E ÉDITION DU FESTIVAL DU FILM D'ANIMATION DE BRUXELLES S'EST DÉROULÉE DU 6 AU 17 FEVRIER 2002

Le festival de Bruxelles a toujours été tourné vers le grand public, même si les professionnels n'en sont pas absents. Et les spectateurs belges, fidèles et curieux, sont au rendez-vous, qu'il s'agisse des élèves des nombreuses écoles liées à l'image, ou des familles entières qui investissent les séances pour enfants de l'après-midi (le festival coïncidant avec les vacances scolaires).

Les événements

L'épuisante mais réjouissante « Nuit animée » a présenté, en trois parties et plusieurs heures, toute une pile de courts métrages à une salle bondée. Une louche de soupe à l'oignon était proposée entre deux séances, pour reconstituer le spectateur défaillant — et drainer un peu la bière ingurgitée ! Parmi les invités, on a pu voir Jérôme Boulbès, Frédéric Jannin (l'un des animateurs de *Froud et Stouf,* des « chiens animés »[1] pince-sans-rire diffusés sur Canal + Belgique) et Phil Mulloy, réalisateur d'*Intolérance*, qui a récidivé avec *The Invasion* (le grand retour des Zogs...). Présent lui aussi, Arthur de Pins a pu assister au triomphe de son court métrage *Géraldine* : à chacune de ses projections, c'était du délire dans la salle. On a appris au passage que la boîte de jeux vidéo dans laquelle il officiait a déposé le bilan...



◁ Deux étranges gardiens à la porte de l'exposition Schwizgebel



© ARKEION

△ *La Nounou et les pirates* : Garri Bardine sort la Nounou du placard avec ce nouveau court métrage

Malgré de petits cafouillages (problèmes de son, d'image parfois floue — le projectionniste était-il ivre, myope, assoupi ? Allez savoir — et d'invités absents des séances[2]), plus d'une centaine de courts métrages ont pu être diffusés pour la sélection internationale. Une trentaine de productions belges avaient été retenues pour la compétition nationale ; pas moins de 80 étaient inscrites cette année, un chiffre record ! La production internationale de longs métrages de l'année écoulée s'est révélée importante puisqu'une dizaine de films ont pu être sélectionnés, parmi lesquels l'insolite et troublant *Waking Life* (voir encadré) et l'inénarrable *Monstres et compagnie*.

L'animation japonaise était plutôt bien représentée, puisque les programmes[3] incluaient *Metropolis, Gauche le violoncelliste, Blood the last Vampire*, le Project Team Dôga ainsi qu'une carte blanche à Dynamic Visions (dont le siège se trouve d'ailleurs en Belgique). Faisaient partie de la sélection le tordant et *speed Furi Kuri*, ainsi que *Boogie Bop Phantom*, qui fait beaucoup songer à *Lain* (du découpage à l'ambiance, en passant par les bruitages "électriques").

Au cours de la séance « *Making of Monstres et Cie* », Galyn Susman (Simulation & Effect

▽ *Waking Life* : Julie Delpy et Ethan Hawke ont été filmés avec une caméra vidéo digitale, puis "recréés" sur ordinateur pour coller à la vision du réalisateur



© TWENTIETH CENTURY FOX

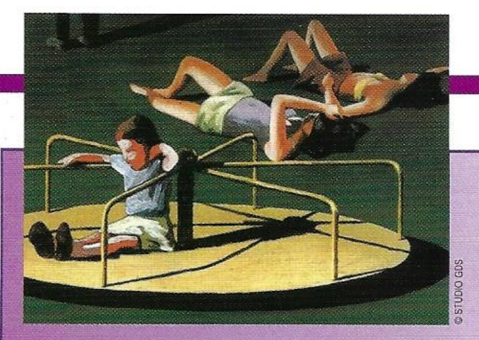
WAKING LIFE

Après un début très poétique et envoûtant, ce long métrage de Richard Linklater et Bob Sabiston s'enlise dans des bavardages à la limite du supportable. Le réalisateur affiche un goût certain pour la prise de tête verbeuse, abusant des plans fixes de personnages qui exposent à travers de longs monologues une philosophie existentielle fragmentaire et décousue, certains avec un débit de mitrailleuse. Enchaîner autant de scènes avec des personnages qui tiennent des discours, sur le plan du rythme, il fallait oser. Le personnage principal (joué par Wiley Wiggins, qui est par ailleurs animateur sur le film), d'une patience à toute épreuve, écoute religieusement les inepties de ses semblables. Bercé par leurs propos, il finit par ne plus trop savoir s'il rêve ou s'il est éveillé... Le film prend peu à peu la forme d'une interminable séance de *name-dropping* intellectuel : les références philosophico-littéraires pleuvent, de Philip K. Dick à Kierkegaard, et se mêlent aux discussions de comptoir. En même temps, le film pose de bonnes questions (« *Quelle est la caractéristique humaine la plus universelle, la peur ou la paresse ?* »), et ces tranches de vies filmées un peu comme un documentaire, ces personnages — dont on ne sait à peu près rien — qui se croisent, tout cela laisse un agréable sentiment de chaleur humaine. Le film est intégralement rotoscopé ; les graphismes, les couleurs vous donnent un peu l'impression de vous déplacer dans l'œuvre d'un peintre expressionniste (même si Julie Delpy est un brin défigurée). L'image est quasi-vivante, les contours tremblent et le personnage semble flotter plus qu'il ne marche, effectivement comme dans un rêve. L'ensemble provoque un mélange de fascination et d'agacement. C'est un peu dommage, car il réussit à installer une atmosphère vraiment particulière. Si tout le film avait été à l'image de ces premiers instants magiques, où le personnage décolle du sol et se retient à la portière d'une voiture, il aurait pu être un chef-d'œuvre de poésie onirique.



© PASSION PICTURES

△ Le clip *Clint Eastwood* de Gorillaz faisait partie de la sélection



© STUDIO GDS

SCHWIZGEBEL

SCHWIZGEBEL a expliqué, documents à l'appui, comment il obtient cette image toujours en mouvement, où le décor tourne et bascule, donnant au spectateur l'impression qu'il voyage à l'intérieur. L'artiste suisse s'est expliqué sur l'utilisation du rotoscope à ses débuts, son affection pour les cycles, et l'absence de dialogues dans ses films : « *je ne cherche pas forcément à raconter une histoire, étant plus intéressé par le côté pictural et musical* ». Il a insisté sur l'importance de la musique et parlé de son travail en collaboration avec le célèbre musicien HOROWITZ. Georges a livré certains secrets de fabrication de ses peintures animées ; par exemple, les décors de *La Jeune fille et les nuages* sont faits au pastel sur papier de verre, un support qui « accroche bien » et qui présente l'avantage d'être transparent sur une table lumineuse ! SCHWIZGEBEL travaillant seul, il lui faut en moyenne trois ans pour faire un film d'environ cinq minutes (en comptant la recherche du financement). Il a d'ailleurs expliqué par quelle sorcellerie il parvient à vivre de ses courts métrages si personnels. Son prochain film devrait s'intituler *L'homme sans ombre*, s'il n'a pas changé d'avis entre temps... D'une durée de huit minutes et commencé début 2001, il devrait être terminé fin 2003. SCHWIZGEBEL n'a encore aucune idée de la musique...

Supervisor chez Pixar) est venue raconter la genèse du film, et émouvoir son auditoire en narrant les petits problèmes de rendu, le temps infernal que prenait le calcul de l'image finale (il fallait parfois attendre de 4 à 97 heures...) et ce que la fourrure de Sullivan a coûté en ingéniosité technique (Il a fallu « *étudier le comportement des poils* »... Lire AL 79 pour plus de détails).

Une exposition de croquis préparatoires, décors et cellulos rendait hommage à Nicole VAN GOETHEM, artiste belge trop tôt disparue, qui avait débuté dans l'animation aux côtés de PICHA. Elle avait obtenu l'Oscar 1986 de l'animation avec son court métrage *Une tragédie grecque*. L'exposition consacrée au travail de Georges SCHWIZGEBEL tourne dans les festivals (on a pu la voir à Annecy, par exemple) ; elle présentait un choix d'éléments originaux de ses films.

Des « journées Anima » bien remplies

Les journées Anima sont un intérêt majeur du festival puisqu'elles rassemblent professionnels et étudiants pour des analyses scénaristiques de courts métrages, des ateliers d'initiation, des conférences, diverses rencontres où ont été abordés les habituels sujets qui tourmentent les gens du métier : où trouver l'argent, les apports des nouvelles technologies, l'animation sur Internet, les droits d'auteurs... On a pu entendre répéter un peu partout que l'avenir de l'animation est au métissage des techniques. Les mérites comparés des technologies digitales et de la création artisanale sont plusieurs fois revenus sur le tapis ; chacun s'accordait à dire que la 3D est un outil formidable mais qu'elle déshumanise le travail d'animateur : « *on perd le charme du geste* ».

Les *masterclasses*, où sont intervenus Mark BAKER, Georges SCHWIZGEBEL (voir encadré) et YAMAMURA Kôji (voir p. 42), ont été comme toujours l'occasion d'apprendre une foule de détails sur la création de leurs œuvres, qui faisaient par ailleurs l'objet de rétrospectives. Une table ronde a mis en présence quelques membres éminents des équipes de quatre longs métrages européens (*Kaena, la prophétie, Les Triplettes de Belleville, El Bosque animado* et *A Christmas Carol*), qui ont pu confronter leurs points de vue sur des questions cruciales comme la constitution d'une bonne équipe, la distribution... Chacun s'est exprimé sur les difficultés rencontrées ; l'assistante de réalisation de *Kaena* regrettait les compromis qu'il avait fallu faire (comme le *happy-end* cher aux Américains). Jimmy MURAKAMI et Iain HARVEY vous parlaient *marketing* sans complexes, avec un naturel désarmant, à propos de *A Christmas Carol* : il s'agissait tout bonnement de moderniser le conte familier de DICKENS, de « *le rendre plus commercial* ». Il a été beaucoup question de la difficulté de trouver de bons animateurs 3D, et d'une manière générale de « *la nouvelle génération d'animateurs* », traitée par certains avec un peu de condescendance... Sylvain CHOMET (réalisateur de *La vieille dame et les Pigeons* et des *Triplettes de Belleville*) a souligné la nécessité de travailler avec des artistes, et non de simples techniciens, de recruter « *des gens qui ont une culture artistique et cinématographique, qui ont une idée de l'importance des mouvements de caméra et des enchaînements de plans* » (et à l'entendre, il semble qu'il n'en ait guère croisé sur son chemin...). Le réalisateur regrettait que dans le milieu de la 3D, beaucoup de techniciens ne soient là que pour faire de l'argent, et s'imaginent que l'outil remplace l'inspiration...

© ASTLEY BAKER

△ Comment fabrique-t-on un gros chevalier ?

Imagina 2002

... Et le programme « Imagina 2002 » (compétition de films en images de synthèse) aurait tendance à étayer ses propos ! Le festival de Bruxelles relaye celui de Monte Carlo en diffusant les films sélectionnés pour la compétition. Le but inavoué de certains réalisateurs semble être l'anéantissement des facultés intellectuelles du spectateur ; celui-ci, atterré, n'a pu que constater l'absence globale de créativité, un vide que la virtuosité technique (quand virtuosité il y a) ne suffit pas à masquer.

La palme de l'ennui profond revenait à *Dead End* de Mark DAMEN, un film assez long de prévention contre le SIDA, inspiré de l'univers des jeux vidéo, au scénario décousu et d'une rare stupidité. Le grand Prix Imagina a récompensé entre autres *Le Conte du monde Flottant* d'Alain ESCALLE, très japonisant, très esthétique mais aussi très, très lourd... Le synopsis se résume en gros à « *la guerre, la bombe atomique, c'est pas bien, ça tue des gens* ». Le tout servi par des acteurs nus qui se contorsionnent avec un air de souffrance extrême. On vous fait grâce du reste de la sélection, même si elle comportait quelques films amusants. Une bouffée d'air frais tout de même, dans cet univers un peu atrophié : la bande-annonce de *Molly Star Racer,* dont on vous a déjà parlé, se démarquait franchement par son *design* original et son énergie.

Une particularité du festival de Bruxelles est qu'il réussit à fédérer tous les publics : les petits comme les grands, les amateurs comme les professionnels, les Belges comme le reste du monde... Chacun y vient profiter d'une programmation tout aussi diversifiée, dans une ambiance bon enfant.

© V. VINYALS

△ *Top Gum* de Victor VINYALS a obtenu le prix de l'animation au festival Imagina 2002

▽ Cabotin, Mark BAKER est de tous les festivals, où il raconte sa vie et son œuvre avec aplomb et humour.





▽ Les producteurs d'*El Bosque animado* (*La Forêt enchantée*) sont venus commenter sa réalisation

© DYGRA

Florence CHIESA

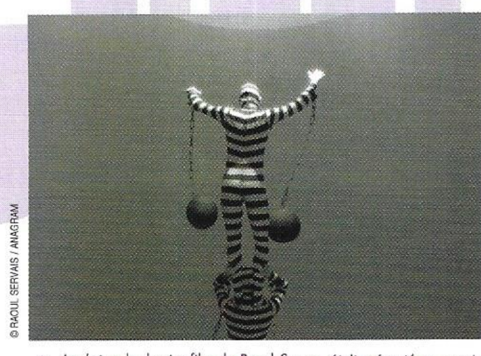
Merci à Françoise CATHALA.

1 — AnimeLand décline toute responsabilité pour ce fabuleux jeu de mots, dû aux créateurs de la série.

2 — Garri BARDINE, lui, était purement et simplement absent du festival.

3 — Des programmes présentés en collaboration avec le Forum des images, qu'on a pu voir aussi au festival Nouvelles images du Japon.

L'animation belge image par image



© RAOUL SERVAIS / ANAGRAM

△ *Atraksion*, le dernier film de Raoul SERVAIS, était présenté en avant-première au Festival

LE PROGRAMME DU FESTIVAL DE BRUXELLES FAISAIT CETTE ANNÉE ENCORE UNE LARGE PLACE À L'ANIMATION DU CRU.

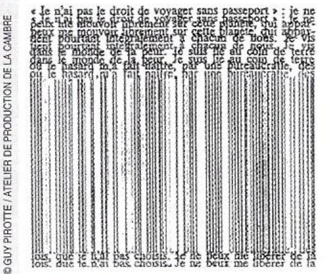
En plus des habituelles séances baptisées « C'est du belge », reflet de la production de l'année écoulée[1], le festival de Bruxelles proposait cette année un programme « Image par image », pour marquer la sortie du livre du même nom (voir encadré). La sélection n'a retenu que des œuvres « modernes », des années 70 (lire « septante ») à nos jours, présentées dans l'ordre chronologique. Si « L'animation belge est protéiforme »[2], au niveau des thèmes, du ton, des sources d'inspiration ou des techniques employées, des dominantes apparaissent tout de même...

Surréalisme quand tu nous tiens

Les créateurs des années 70 ont visiblement été traumatisés par MAGRITTE et DELVAUX. L'ombre des surréalistes plane sur quasiment toute la production de cette époque, et déborde sur les années 80. Leur influence est aussi bien littéraire (voir *Ubu*) que graphique, avec une pléthore de collages faits de bric et de broc comme dans *Cerise* d'Eva VISNYEI, un conte absurde et loufoque en papiers découpés (l'entrée en scène du « Professeur Morue » est un grand moment...). Les films oscillent entre le badinage farfelu et le message lourdement appuyé. Dans *Agulana* de Gérald FRYDMAN, une ville et ses habitants sont emprisonnés par des objets en bois, l'ensemble se transformant lentement mais sûrement en... commode géante (oui, oui, le meuble à tiroirs), plantée au milieu du paysage. Même s'il s'en défend (« *MAGRITTE, moi ? Connais pas.* »), son film fait immanquablement songer au peintre précité. On peut y voir, entre autres, une fable sur les dégats de l'urbanisme. Dans *Les Effaceurs,* vous voyez pendant sept minutes des personnages qui se frottent le visage jusqu'à ce que les traits s'effacent, dans un univers oppressant ; vous sentez bien que l'auteur (FRYDMAN, toujours) veut vous dire quelque chose... Lorsque les auteurs se veulent subversifs, hélas, ce n'est pas toujours la subtilité qui les étouffe. Se plaçant d'emblée dans la catégorie des films « à message », *Procession, et cætera* d'Eric LEDUNE s'avance chaussé de gros sabots, distribuant des idées fortes et des images violentes, érotiques, scatologiques. Une histoire de l'humanité en raccourci, dans laquelle n'importe quelle âme simple serait capable de déceler la critique politico-sociale. Mêmes impressions pour *Lis tes ratures* de Guy PIROTTE : neuf minutes d'un texte à vocation politique qu'on a peine à déchiffrer, car les lettres s'affichent comme elles veulent, quand elles veulent, clignotent, et se déforment. « *Assez !* », suppliaient les spectateurs au bord de la crise de nerfs (et du décollement de rétine). La bande-son ajoute à la confusion. Elle est d'ailleurs rarement en reste par rapport aux images... On sent que les auteurs des années 70-80 découvraient la musique électronique ; ils se sont empressés d'en abuser, ce qui donne en général un résultat terriblement éprouvant pour les nerfs, d'autant que s'y ajoutent des bruitages bizarres, comme l'épouvantable scie circulaire d'*Agulana*. Le problème de toutes ces œuvres de recherche expérimentale (sans véritable intention de trouver), c'est qu'elles ratent généralement leur rendez-vous avec le public...

© FRÉDÉRIC HAINAUT / ABRACADABRA FILMS

▷ *Around the ring* : une histoire de boxeur raté qui a valu à Frédéric HAINAUT le Grand prix de la Communauté Française



© GUY PIROTTE / ATELIER DE PRODUCTION DE LA CAMBRE

△ *Lis tes ratures* : ceci n'est pas un code-barres, mais l'extrait d'un film visuellement agressif, qui cherche à faire réagir le public… Et y parvient !

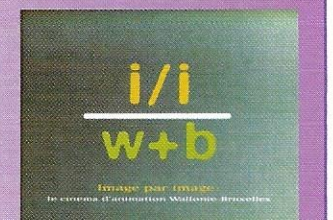


© SCARFILM

△ *Agulana*, l'univers visuel de FRYDMAN rejoint celui de MAGRITTE

IMAGE PAR IMAGE : LE CINÉMA D'ANIMATION WALLONIE-BRUXELLES

Les auteurs de ce bel objet à la maquette impeccable sont conscients de l'impossibilité d'être exhaustif, et n'ont pas l'ambition de tout retracer dans le détail ! Le titre sous-entend que la communauté flamande est d'emblée "exclue" du propos. L'ouvrage dessine néanmoins un panorama complet du monde de l'animation wallonne et développe des points essentiels : les précurseurs, les rapports entre bande dessinée et animation, les structures existantes (écoles, producteurs, organismes susceptibles d'accorder des subventions, Festival du dessin animé de Bruxelles)... Les diverses contributions (voir l'excellente étude de Dick TOMASOVIC consacrée au film d'auteur) évitent l'effet « catalogue » grâce à la présentation des artistes par ordre alphabétique, en seconde partie d'ouvrage. Loin de tout chauvinisme, les auteurs — Philippe MOINS surtout — ne sont pas non plus du genre à se laisser aveugler par la passion, et n'hésitent pas à dire les choses telles qu'elles sont (certains réalisateurs de volumes sont des clones d'Aardman, et certains courts métrages expérimentaux « *distillent un ennui profond* »...)

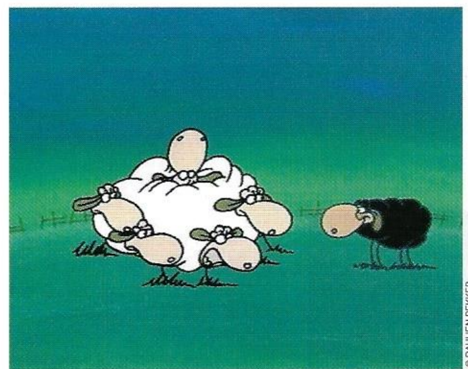


◁ *Image par image* est édité par deux institutions de la Communauté Française, la Direction de l'audiovisuel et des multimédias et le Commissariat général aux relations internationales

Un brin d'humour...

Après une telle surenchère de scénarios abscons et d'images déroutantes (souvent lugubres aussi, il faut le dire), les œuvres nonsensiques, survoltées et surtout hilarantes de Stéphane AUBIER et Vincent PATAR (heureux géniteurs du *Pic Pic André shoow*) furent accueillies par le public avec un soulagement manifeste. *Les Baltus au cirque*, ce sont 6 minutes 40 de papiers découpés grotesques où une famille déjantée est séquestrée pendant 26 ans dans un cirque miteux. Le désopilant *Panique à la cuisine*, réalisé avec des figurines du type « les animaux de la ferme », est mené à cent à l'heure : cillez seulement, et vous ratez un gag !

La dérision est paraît-il une spécialité nationale, et les auteurs pratiquent aussi bien l'humour potache que l'ironie décapante. On découvre par exemple grâce à Michel CLARENCE que dépiauter un *Artichaut* est un acte d'un érotisme torride (par la magie d'une bande-son toute de râles sensuels). L'humour noir est très présent, avec souvent une chute cruelle mais drôle : *Ratatouille* de Christine POLIS commence comme une gentillette histoire d'amour entre deux petites taupes, et s'achève en boucherie par l'intervention d'une tondeuse à gazon. Pauvre bête. Dans l'excellent *D'Amour et d'os frais* de Cecilia MARREIROS-MARUM, une vieille dame meurt sur un banc de square et finit mangée par son chien. Le générique de fin est présenté sous forme de rubrique nécrologique... Le pseudo-western *Dead end town* de CAPART s'ouvre sur le générique de fin, et l'on comprend rapidement que le film défile à l'envers. Un enterrement, une bagarre au saloon... Puis le film repasse dans l'ordre. Le tout est en fait construit pour aboutir à une bonne blague, le vainqueur du duel s'exclamant : « *Une fois, ça t'a pas suffit ?* »



△ *Black Sheep* de Paulien BEKKER : un mouton noir prêt à tout pour se faire accepter des moutons blancs



Mathieu LABAYE (*Porte de Hal*, qui raconte les joies de l'heure de pointe dans le métro) et Christine POLIS (*Ratatouille*) présentent leurs œuvres au public avant la projection ▷

Ils auront tout essayé

Nos voisins belges ont recours à des techniques diverses qu'ils n'hésitent pas à mélanger : dessin, pixillation, images réelles, ordinateur 3D, papiers découpés, grattage sur pellicule... Les années 90 voient l'épanouissement des volumes ; on ne se limite pas aux matières souples comme la pâte à modeler, ce serait trop facile ! On peut dire que les Belges ont tout animé, jusqu'aux matières les plus improbables. L'exemple le plus impressionnant est l'incroyable *Fragile* de Daniel WIROTH, qui relève un véritable défi technique en animant du verre soufflé ! Un verre à pied peut être expressif, WIROTH le prouve. Chaque objet/personnage de verre émet un son différent, correspondant à sa personnalité ou à ses émotions. Avec sa version d'*Ubu*, Manuel GOMEZ table sur la viande animée. Au menu : pieds de porc, cervelle et langue de veau. Après un tel spectacle, vous ne regarderez plus jamais une devanture de boucherie avec les mêmes yeux. Quant à savoir si Alfred JARRY aurait apprécié... Avec *Au pied de la lettre*, Sylvia MINNAERT invente la technique de la lettre d'amour animée (c'est-à-dire des pliages en papier). Les marionnettes sont à l'honneur dans le superbe *Barbe Bleue*, une réalisation de l'atelier Zorobabel primée l'an dernier dans la compétition nationale. Le décor très stylisé et la verve du narrateur en font un véritable petit bijou. *Autopsie du désir : le chant des sirènes* de Vincent KESTELOOT, ce sont des photos retouchées, du dessin, du grattage sur pellicule, beaucoup de rouge et une musique torturée pour décrire l'univers carcéral. La 3D n'est pas en reste avec le rythmé *Killing Time* de Koen VAN MIERLO, et son adorable petit personnage enfermé dans une tour d'horloge, une montre à la place du cœur. On retiendra aussi *Hänsel et Gretel* de Gilles ROBINET, un film beau et drôle où une musique à la guitare remplace aisément les dialogues.

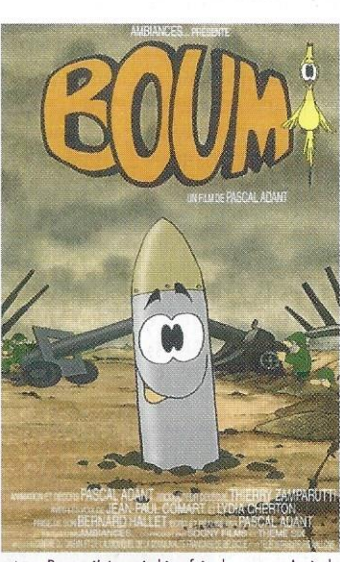
△ *Square Couine*, déjà remarqué en tant que projet à Annecy en 1997, a été récompensé par le prix de la RTBF

▽ *Wintersleeper* a obtenu le Grand Prix de la région Bruxelles-Capitale



PALMARÈS

La Compétition nationale (belge, donc) attribue des prix à certains élus piochés dans le programme « c'est du belge ». Parmi les récompensés de cette troisième édition, on trouve deux histoires d'ours : *Wintersleeper* de David GEERTSMA, où au lieu d'hiberner tranquillement, un ours découvre le monde merveilleux du travail en usine ; et *La Peau de l'Ours*, d'Alexis VOKAER, qui se termine sur cette sentence quasi-confucéenne : « *il ne faut pas vendre la peau de l'ours, non, non, il ne faut pas* ». Frodo KUIPERS a raflé plusieurs prix (à Bruxelles comme ailleurs) avec *Antipoden*, qui fait un peu songer à *Au bout du monde* de BRONZIT, entre l'idée de la maison, le rythme et la façon dont les gags s'enchaînent... Quant à *Square couine* de Fabrice LUANG-VIJA, prix de la RTBF, c'est une irrésistible histoire au *design* tout simple et attachant, qui mêle humour, cruauté et tendresse. Le projet revient de loin : lauréat du prix SACD au Festival d'Annecy en 1997, il a dormi dans un tiroir pendant 3 ans jusqu'à ce qu'Arnaud DEMUYNCK, déjà producteur de *Fragile*, s'y intéresse.



△ « Boum, j'aimerais bien faire boum... » Après la guerre, une bombe qui n'avait jamais explosé finit par sauter à la figure de deux gamins. L'humour noir selon Pascal ADANT

Il aurait évidemment fallu beaucoup plus que ces deux pages et ces quelques séances (lacunaires donc frustrantes) de projection pour rendre compte de la diversité de l'animation belge. C'est ce qui ressort de la lecture de l'ouvrage qui les a inspirées (voir encadré). L'ordre chronologique dans lequel ces programmes étaient présentés permet cependant de constater à quel point cette production se diversifie agréablement à tous points de vue à partir des années nonante (90). Une évolution confirmée par les séances « c'est du belge », dont le rôle est de mettre en avant ce qu'il y a de plus prometteur dans la production actuelle. À suivre...

Florence CHIESA

Merci à Arnaud DEMUYNCK.

Pour plus d'informations :
http://www.awn.com/folioscope/FDA2002/

1 — La Belgique compte un nombre impressionnant d'écoles renommées liées aux arts visuels dont l'animation, telles La Cambre, Kask ou Saint-Luc ; un véritable vivier d'où proviennent la plupart des courts métrages sélectionnés pour le programme « c'est du belge ».

2 — « *Un mot que j'aime bien, il donne l'air intelligent* » a ajouté le présentateur lors d'une séance.

YAMAMURA Kôji
artiste indépendant

PRÉSENT AU FESTIVAL DE BRUXELLES, YAMAMURA KÔJI A PRÉSENTÉ SES ŒUVRES ET SA TECHNIQUE.

Les courts métrages de YAMAMURA Kôji[1] témoignent d'une démarche personnelle et d'une constante recherche artistique. Il a créé un univers visuel original et s'adresse aussi bien aux enfants qu'aux adultes.

Déclaration d'indépendance

Né en 1964 au Japon, YAMAMURA a réalisé son premier film d'animation à treize ans ! Il travaille en *free lance*, réalisant diverses œuvres de commande où l'on retrouve toujours sa "patte" artistique. Indépendant, il défend le film d'auteur et fonde en 1993 la société Yamamura Animation. Il y travaille avec une équipe de cinq personnes tout au plus, essayant de faire un maximum de choses seul (histoire, dessins, intervalles), afin de préserver son autonomie.

Plutôt inspiré par l'animation canadienne et européenne, YAMAMURA Kôji dit ne s'être jamais vraiment familiarisé avec la « *platitude des dessins animés japonais* » (pas d'affolement : il faisait référence à la production TV industrielle). Interrogé sur la nouvelle génération, YAMAMURA se révèle très remonté contre les standards de l'animation japonaise qui « formatent » le goût et conditionnent le regard des jeunes : « *leurs dessins ressemblent aux* manga, *ils copient ce qu'ils aiment et ne savent pas s'en affranchir. Ils ne savent plus regarder le monde autour d'eux pour en donner une vision personnelle.* » Lui-même père de deux enfants « pokémonisés », il essaie par ses propres moyens de lutter contre cette hégémonie en proposant autre chose. Il a mis au point un *kit* d'animation (baptisé « *Miru-Shiru-Tsukuru* » : voir, savoir, fabriquer) et organise des ateliers avec des enfants. Les placer dans un processus de création, dans la peau du réalisateur, les amène à ne plus « bouffer du dessin animé » ; ils apprennent à le regarder autrement. Ainsi *What's your choice* a-t-il été réalisé à partir d'ateliers pour enfants, à Tôkyô et à Chicago. Le titre fait écho à l'expérience vécue par les enfants, toujours confrontés à des choix pendant la réalisation (qu'il s'agisse de la forme et de la couleurs des objets, des personnages, de la musique).

◁ YAMAMURA Kôji face au public bruxellois


© YAMAMURA ANIMATION, INC.

△ *Aquatic.* YAMAMURA adapte son style et sa technique au sujet qu'il traite

Des techniques au service d'une vision personnelle

On ne peut qu'être surpris par l'étendue des techniques que maîtrise YAMAMURA. « *Les cels limitent l'expression* », affirme cet artisan qui aime créer avec ses mains. « *La base de la création, c'est quelque chose qu'on fabrique* ». La technique utilisée à ses débuts est assez originale : il travaillait en effet avec des photos de personnages en pâte à modeler ; une technique qui permet de facilement changer les dimensions et les couleurs, qui sont ajoutées au tirage papier. L'idée est tordue, mais le résultat superbe. Les éléments sont animés directement devant une caméra multiplane, en mélangeant parfois les matériaux (photo, cel et pâte) sur une même couche de verre. Ses films sont souvents dépourvus de dialogues mais en revanche gratifiés d'une bande-son terrible, comme *Kid's castle*, réalisé avec quelques crayons de couleurs et bruité « à la bouche »...

Pour *What's your choice*, il s'est aidé du logiciel d'animation 2D RETAS ; il permet de superposer plus de 50 cels, avec un rendu très clair jusqu'à la dernière couche, ce qui est impossible à obtenir en animation traditionnelle, et donne une sensation de profondeur et une certaine texture à l'image.

YAMAMURA Kôji tient à rester indépendant par rapport à l'industrie japonaise du dessin animé et à son influence, même s'il ne touche pas un très large public. Le court métrage qu'il est par ailleurs en train de réaliser adopte une position critique par rapport à la société japonaise dans son ensemble...

Florence CHIESA



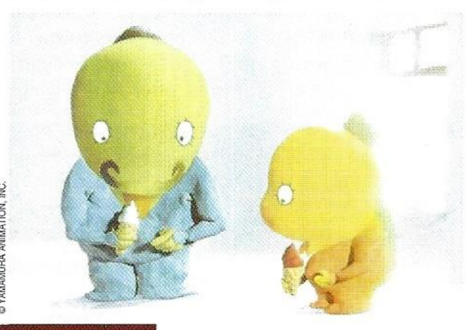
© YAMAMURA ANIMATION, INC.

◁ *Jubilee*, un clip réalisé pour une chanson de NAKAMURA Kazuyoshi


© YAMAMURA ANIMATION, INC.

△ *Densetsu no wani Jeiku* : si vous avez vu ce crocodile, contactez tout de suite M. YAMAMURA !

La version des *Aventures de Jake le crocodile* (qui a un peu souffert de sa diffusion en japonais non sous-titré) présentée au Festival était en fait un montage des parties « dessin animé » d'une série qui mélange la prise de vues réelles (des témoignages de personnes qui disent avoir vu le mystérieux crocodile) et les apparitions de la bestiole, dessinées à la main puis travaillées numériquement. L'émission durait chaque fois 3 minutes, la partie « dessin animé » 30 secondes. *Jake* fait l'objet d'un projet de long métrage, une sorte de *road-movie* dans le monde entier, à la recherche de témoins qui auraient vu le crocodile.


© YAMAMURA ANIMATION, INC.

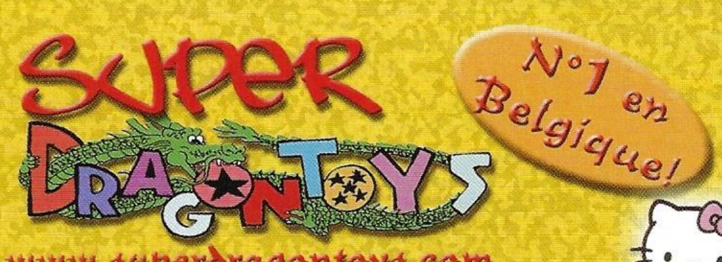
△ *Pacusi* : YAMAMURA admire la sensibilité des enfants, d'où une grande attention portée à la matière, à la qualité des images, et pas seulement à l'histoire racontée.


© YAMAMURA / YAMAMURA ANIMATION INC.

◁ *What's your choice* (*Dottini suru*) : un court métrage réalisé lors d'ateliers pour enfants

1 — On a aussi pu en voir certains au festival Nouvelles images du Japon.

Mangas - Animation
DUD V.F. et V.O.
VCD - CD - Video
Figurines - Maquettes
Artbooks - Porte-clefs
Posters - Stores
Jeux video



N°1 en Belgique!

www.superdragontoys.com
info@superdragontoys.com

Le spécialiste en Japanimation et jeux video!
Chaque semaine nouveaux arrivages!
Service Vente par Correspondance Belgique et étranger!

DVD All zone - Version Originale sous-titré Anglais






Ah, my Goddess! OVA
Angel Sanctuary
Bad Luck
Berserk
Bio Hunter
Blood the last vampire
Card Captor Sakura
Cat's Eye
Cowboy Bebop
Escaflowne
Evangelion Movies
Evangelion TV
Ex-D
Fushigi Yugi
Giant Robot
Grappler Baki
Gundam
Hunter x Hunter
Initial D
Inu Yasha
Love Hina
Maison Ikokku Box
Metropolis
Nadesico TV Serie
Noir
Patlabor TV Serie
Saint Seiya Asgard
Saint Seiya Poseidon
Shaman King
Steel Angel Kurumi
Yu-Gi-Oh
Yuyu Hakusho
Zone of the Enders

Artbooks: Grand choix dans nos magasins



DVD Version Française Plus de 500 titres en DVD VO et VF






Aika
Akira
Angel Cop 1-2
Blue Seed 1-5
Blue Submarine N°6 1
City Hunter
Cobra 1-5 + Movie
Dominion Tank Pol. 1-2
Dragon Ball GT
Dragon Ball Z 1-4
Gatchaman TV 1-3
Evangelion Box
Giant Robot 1
Golden Boy
Ken 1-8
Ken Serie 2 1-3
Kenshin 1
Love Hina
Mononoke Hime
Niea_7 1-3
Robotech 1-6
Saint Seiya 1-4
Saint Seiya Movies 1-2
Saiyuki
Sol Bianca 1-2
Street Fighter 2 Movie
Tom Sawyer 1-8
CaptainTylor 1-5
Ulysse 31 1-2
Urotsukidoji 1-2
Vampire Hunter D
Vampire Princess 1-2
Yoma

K7 Video Nombreux titres! Très grand choix dans nos magasins!!

Aika 1
Albator Box
Blue Submarine N°6 1-2
Card Captor 1-10
Cité d'Or Box
City Hunter Special 99
Cowboy Bebop 1-9
Collège fou fou fou Box
Dragon Ball Box 1-4
Dragon Ball Z Box 1-5
El Hazard serie 2 1-2
Escaflowne 1-9
Galaxy Express Box
Ikokku Box 1-3
Kacho Ohji
Kenshin TV Serie 1-2
L'autre monde 1-2
Maison Ikokku Boxes
Nazca 1-4
Neoranga 1-4
Niea_7 1-5
Ninja Scroll
Orphen
Outlanders
Ranma 1/2
Saint Seiya Box
Saint Seiya Poseidon
Shurato 1-3
Tekkaman Blade 1-2
Time Bokan 1-2
Utena 1-10
Yuyu Hakusho 1-6

CD Music Plus de 1000 titres!



Kit résines Grand choix!



PS one
PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE

Egalement disponibles aux magasins les mangas VF toutes éditions!

Revendeurs contactez-nous!

- 20% sur les mangas neufs!!

Rue Ste. Catherine 6
B-1000 Bruxelles
Tél/Fax: 32-(0)2 511 56 25

Kipdorpvest 27 A
B-2000 Antwerpen
Tél/Fax: 32-(0)3 770 87 66

Avalon : la réalisation

OSHII MAMORU

PHOTO : O. FALLAIX

OSHII MAMORU A TOUCHÉ À TOUT : MANGA, ROMANS, RADIO, DESSINS ANIMÉS ET FILMS "LIVE" ! SON DERNIER LONG MÉTRAGE, AVALON, EST TOURNÉ EN PRISES DE VUES RÉELLES, MAIS IL FAIT AUSSI APPEL À DES TECHNIQUES D'ANIMATION ET D'EFFETS SPÉCIAUX TANT L'IMAGE A ÉTÉ RETRAVAILLÉE. M. OSHII ÉTAIT À PARIS À L'OCCASION DE LA SORTIE DU FILM EN FRANCE, NOUS L'AVONS RENCONTRÉ.



© TOKUMA SHOTEN

© TAKAHASHI RUMIKO / SHOGAKUKAN - KITTY FILM - FUJI TV

© STUDIO PIERROT

1 – *Tenshi no tamago* (*L'œuf de l'ange*), une OAV réalisée en 1985 par Oshii, d'après des personnages créés par Amano Yoshitaka (Illustrations des jeux *Final Fantasy*)
2 – *Beautiful Dreamer*, le second film de *Lamu*
3 – *Le merveilleux voyage de Nils Holgersson au pays des oies sauvages*, et l'un des premiers travaux de mise en scène de Oshii

***AnimeLand :** Vous avez débuté dans l'animation chez Tatsunoko dans les années 70. Qu'est-ce qui vous a motivé à faire ce métier ?*

Oshii Mamoru : En fait, je suis entré chez Tatsunoko par hasard ! Quand j'étais étudiant, je voulais devenir réalisateur de films en prises de vues réelles, et non pas de dessins animés. Après mes études, j'ai d'abord travaillé en tant que réalisateur pour des émissions musicales de radio. Mais cette activité ne me plaisait pas trop et comme j'avais préparé un brevet pour devenir professeur en arts appliqués, j'ai alors songé à passer l'examen final pour m'orienter dans cette voie. Mais un ami qui devait poster pour moi la feuille de candidature a tout simplement oublié de le faire, et j'ai dû attendre un an pour pouvoir me représenter. À cette époque, j'étais déjà marié et si les trois premiers mois je me suis bien amusé en montant des maquettes, je ne pouvais décemment pas rester inactif durant toute une année ! Comme j'avais toujours cette envie de travailler dans le cinéma, je me suis présenté chez Tatsunoko après avoir lu une petite annonce de recrutement. J'ai été engagé tout de suite pour travailler dans la section montage, mais ils ont vite compris que je n'étais pas fait pour ça, et le premier jour de mon travail, je débarquais à la mise en scène (la direction d'épisodes, plus exactement) !

***AL :** C'est vers 1980 que vous commencez à écrire, puis à faire de la mise en scène sur des séries comme* Nils Holgersson *ou* Madame Pepperpote. *Comment passe-t-on de ces séries ma foi "gentilles" à des films beaucoup plus sérieux comme* Patlabor *ou* Tenshi no tamago *(*L'œuf de l'ange*) ?*

OM : À vrai dire, ces séries pour enfants ne m'intéressaient pas du tout, mais j'étais bien obligé d'y participer puisque je travaillais dans le studio qui les produisait. J'avais déjà envie de me mettre à aborder des films adultes sur des sujets plus sérieux, plus réalistes. C'est pour cette raison qu'au bout d'un moment, j'ai décidé de devenir indépendant. J'étais alors libre de faire ce que je voulais, mais d'un autre côté, j'étais quand même bien embêté de n'avoir plus de travail !

***AL :** Quel est le premier travail en animation que vous considérez comme un projet vraiment personnel ?*

OM : Je pense que c'est à partir de la série *Urusei Yatsura* (*Lamu*) que je peux parler d'œuvres plus personnelles, et surtout le second film, *Beautiful Dreamer*.
Ce long métrage a eu un certain succès auprès du public à l'époque (NDRL : en 1984). Je me suis dit alors qu'il y avait des gens qui étaient prêts à me suivre dans mon travail et dans mes idées. Du coup, je suis devenu un peu insouciant et c'est en réalisant *Tenshi no tamago* (1985) que le public a complètement décroché. J'ai traversé à partir de ce moment-là une période difficile car j'ai ensuite essuyé un cuisant échec avec mon premier film "*live*", *Akai Megane* (*Les lunettes rouges*). Pire que *Tenshi no tamago*, celui-ci fut vraiment fatal pour mes futurs projets.

***AL :** Vous vouliez pourtant passer au cinéma depuis longtemps. Pouvez-vous nous expliquer comment est né* Akai Megane *?*

OM : D'abord, le projet devait se limiter à une vidéo de promotion de Chiba Shigeru, un acteur qui double de nombreux dessins animés (*Lamu, Kimengumi, Maison Ikkoku, Yû Yû Hakusho, Patlabor*...) que j'avais connu bien avant *Nils Holgersson*. Je le trouvais assez original et je voulais travailler avec lui. Mais au fur et à mesure du projet, nous avons étoffé l'histoire, puis rajouté de l'action et ce petit film de promotion s'est vite transformé en film 35 mm. Pourtant, au début, nous ne nous attendions pas à une sortie salles !

***AL :** D'après vous, pourquoi le public n'a-t-il pas suivi ?*

OM : Quand je réalise un film, j'essaye de faire ce que je veux, mais il ne faut pas pour autant perdre le lien avec le spectateur. Il ne faut pas oublier ce qu'il attend du film. C'est un point de vue que je partage aujourd'hui, mais dont je ne me suis pas rendu compte au moment de la production du film.

Mettre en jeu des personnages, appliquer une musique, tous ces éléments sont importants et il faut sans cesse penser à la manière dont le public le percevra. Cela paraît évident, mais je ne me suis vraiment pas rendu compte sur le coup. C'est à partir du moment où j'ai commencé à me remettre en question que j'ai commencé à avoir plus de travail. Au départ, je pensais que c'était une contradiction, que l'on ne pouvait pas faire à la fois ce que l'on voulait, et ce qu'attendait le spectateur. Et pourtant si, ce sont deux choses compatibles.

Après, il faut rajouter le fait que tout le monde s'intéressait au projet si bien que je n'ai jamais eu à demander au producteur de financer ce film. Au bout du compte, c'est ce qui a été fatal pour moi car je n'ai pas connu l'étape assez pénible de trouver l'argent. J'avais tous les moyens techniques à ma disposition et je pensais que finalement, c'était facile de faire un film et tout ceci m'est un peu monté à la tête. En même temps, c'était un aboutissement de ce que je voulais faire, depuis la période où je tournais des films en 16 mm quand j'étais étudiant, mais le plus dur fut après, quand je me suis présenté aux maisons de productions avec d'autres *scénarii*.

Par exemple, *Avalon* est l'un des projets que je n'ai pas pu réaliser au lendemain de *Akai Megane*. Presque toutes les idées des films que j'ai faits par la suite sont nées durant cette période-là.

AL : *D'où vous est venue l'idée originale du personnage en armure, un thème qu'on retrouve dans* Kerberos, *puis dans* Jin-Roh ?

OM : Je me suis inspiré d'un film de Jean-Luc Godard, *Alphaville,* et d'un autre de Suzuki Seijun, *La marque du tueur*.

AL : *Vous êtes également influencé par* Bergman. *À quel moment avez-vous connu ses œuvres ?*

OM : Quand j'étais étudiant, je regardais ses films et j'en étais assez fou.

AL : *Le fait que vous soyez un réalisateur de dessin animé influence-t-il votre manière de tourner un film en prises de vues réelles comme* Avalon ?

OM : Si je n'étais pas un réalisateur de dessins animés, l'idée même d'*Avalon* ne me serait jamais venue, principalement techniquement parlant.

D.R.



© AKAI MEGANE COMMITTEE

© BANDAI VISUAL

1 – Sur le tournage d'*Avalon*, en Pologne
2 – *Akai Megane (Les lunettes rouges)*, le premier long métrage en prises de vues réelles de Oshii, avec Chiba Shigeru
3 – *Kerberos Panzer Cops*, réalisé en 1991, où apparaît encore ce fameux personnage en armure. Il sera ensuite repris dans *Jin-Roh*, que Oshii laissera mettre en scène par Okiura, trop occupé par le tournage d'*Avalon*

AL : *Avez-vous abordé le tournage de ce film très particulier, qui a subi de nombreuses retouches numériques, comme un tournage classique ?*

OM : Toutes les étapes de tournage en plateau ou en extérieur étaient identiques à celles d'un film *live* normal. Dès que j'ai eu en main toutes ces images, je suis passé à un processus typique d'animation.

AL : *Quand vous avez tourné, aviez-vous déjà une idée très précise du résultat final ?*

OM : J'avais exactement en tête l'image que je voulais obtenir à la fin, bien que celle-ci ne corresponde pas encore à ce que l'on voyait sur la pellicule. Ce qui changeait d'un tournage classique, c'est que je me préoccupais peu de détails comme la lumière, par exemple, parce que je savais que derrière, j'allais rajouter des choses, faire une surimpression sur une autre image, etc. J'arrivais à décomposer mon image pour la retravailler ultérieurement. C'est là qu'intervient l'aspect "dessin animé", car il faut être capable de visualiser le projet finalisé à partir d'éléments encore en chantier.

AL : *N'était-ce pas difficile d'expliquer aux acteurs ce que vous attendiez d'eux, sachant que vous étiez le seul à connaître le résultat final, sans compter la barrière de la langue entre le polonais et le japonais ?*

OM : J'avais effectivement bien expliqué à toute l'équipe ce que je comptais obtenir comme résultat. Tout le monde pouvait consulter le *storyboard*, et j'avais retravaillé quelques images sous Photoshop pour montrer l'idée, mais c'est vrai que c'était difficile à faire passer. En même temps, il fallait attendre de voir le tout terminé pour le comprendre et même si l'équipe n'a pas tout saisi pendant le tournage, le chef opérateur avait bien admis que tout serait modifié par la

OSHII MAMORU : FILMOGRAPHIE



© TATSUNOKO

Time Bokan Series : Zenda-Man



© HEADGEAR - EMOTION - BANDAI VISUAL

Patlabor



© BANDAI VISUAL

Gosenzo-sama ban-ban-zai

Année	Titre	Type	Fonction
1977	Ippatsu Kanta-kun	TV	Direction d'épisodes
1978	Gatchaman II (La patrouille des aigles)	TV	Direction d'épisodes
1979	Time Bokan Series : Zenda-Man	TV	Direction d'épisodes
1980	Nils no fushigina tabi (Nils Holgersson...)	TV	Direction d'épisodes
1981	Urusei Yatsura (Lamu)	TV	Scénario, Direction d'épisodes
1983	Urusei Yatsura – Only You	Film	Scénario, Réalisation
	Spoon Obasan (Madame Pepperpote)	TV	Scénario, Storyboard
	Dallos	OAV	Scénario, Réalisation
1984	Urusei Yatsura 2 – Beautiful Dreamer	Film	Scénario, Réalisation
1985	Tenshi no tamago (L'œuf de l'ange)	OAV	Auteur, Scénario, Réalisation
1987	Twilight Q 2	OAV	Auteur, Scénario, Réalisation
	Akai Megane (Les lunettes rouges)	Film live	Scénario, Réalisation
1988	Kidô keisatsu Patlabor (Patlabor)	OAV	Réalisation
1989	Kidô keisatsu Patlabor – The movie (Patlabor)	Film	Réalisation
	Gosenzo-sama ban-ban-zai	OAV	Auteur, Scénario, Réalisation
1991	Kerberos Panzer Cop (Stray Dog)	Film live	Auteur, Scénario, Réalisation
1992	Talking Head	Film live	Scénario, Réalisation
1993	Kidô keisatsu Patlabor 2 – The Movie	Film	Réalisation
1995	Kokaku kidotai (Ghost in the shell)	Film	Réalisation
1999	Jin-Roh	Film	Auteur, Scénario, Planning
2000	Blood – The last vampire	Film	Aide Planning
2001	Avalon	Film	Scénario, Réalisation
2002	Mini-Pato	OAV	Scénario



© SHIROW M. / KODANSHA - BANDAI VISUAL MANGA ENT.

Ghost in the shell



© PRODUCTION IG - BANDAI VISUAL

Jin-Roh

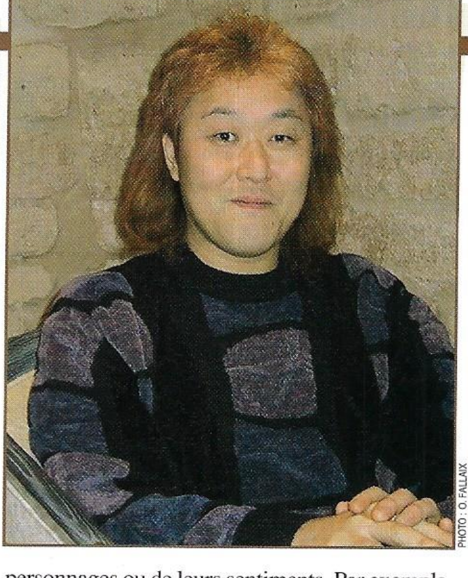


© HEADGEAR - EMOTION - TFC - PRODUCTION IG

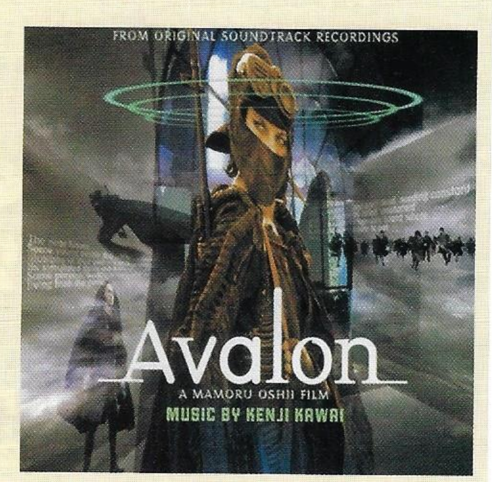
Mini-Pato

Avalon : les musiques

KAWAI KENJI


PHOTO : O. FALLAIX

INDISSOCIABLE DE OSHII MAMORU, KAWAI KENJI COMPOSE DEPUIS TOUJOURS LES MUSIQUES DE TOUS SES FILMS, DONT ÉVIDEMMENT AVALON. MAIS CE COMPOSITEUR ŒUVRE DEPUIS LONGTEMPS DANS L'UNIVERS DU DESSIN ANIMÉ PUISQU'ON LUI DOIT AUSSI LES BO DE NOMBREUX TITRES, DE RANMA 1/2, MAISON IKKOKU EN PASSANT PAR VAMPIRE PRINCESS MIYU, BLUE SEED, ETC. IL ÉTAIT DE PASSAGE EN FRANCE EN DÉCEMBRE DERNIER LORS DU FESTIVAL DES NOUVELLES IMAGES DU JAPON



△ L'édition originale japonaise du CD d'*Avalon*. Une édition française de la B.O. est prévue chez Delabel

***AnimeLand** : Votre "musicographie" est très impressionnante ! Comment faites-vous pour composer autant ? Vous ne faites que cela depuis 15 ans ?*

Kawai Kenji : Oui, en effet, je peux dire que je ne fais quasiment que cela, sauf depuis quelques temps où j'ai composé des chansons pour une


© TAKAHASHI RUMIKO / SHOGAKUKAN - FUJI TV - KITTY FILM

△ En dessin animé, Kawai Kenji a débuté sur la série *Maison Ikkoku* (*Juliette je t'aime*), avant de travailler sur une autre série de Takahashi Rumiko : *Ranma 1/2*

Akai Megame, premier film "*live*" de Oshii Mamoru en 1987, et première collaboration avec le réalisateur ◁



© AKAI MEGANE COMMITTEE

***AL** : Comment se passe la réalisation d'une série de musiques pour un dessin animé ? Prenons l'exemple d'une série télévisée : Qui vous contacte ? Êtes-vous en concurrence avec d'autres compositeurs ?*

KK : Il n'y a pas de concurrence car lorsqu'on me contacte, le choix du compositeur est déjà déterminé. Généralement, c'est soit un réalisateur, soit un producteur du studio de production de dessin animé qui m'appelle. Il arrive parfois que ce soit la maison d'édition de disques, car ces sociétés ont souvent des liens privilégiés ou des habitudes avec un label donné. Il a aussi des réalisateurs comme Oshii Mamoru, ou plus récemment Nakata Hideo, qui me contactent systématiquement.

***AL** : Combien de temps de musiques devez-vous produire en moyenne pour une série de 26 épisodes de 26 minutes ?*

KK : Cela représente généralement entre 50 et 70 morceaux, ce qui doit totaliser entre une heure et demi et deux heures de musiques.

***AL** : À quel moment du processus de la production du dessin animé ces musiques sont-elles produites ?*

KK : C'est très en amont que le responsable des effets sonores me fournit une liste de com-

personnages ou de leurs sentiments. Par exemple, la musique n°1 sera le thème du personnage principal quand il est joyeux, la musique n°2 sera le même thème, mais triste, etc. En fait, je travaille très souvent bien avant que ce soit terminée l'animation du premier épisode !

***AL** : Tout est terminé avant la diffusion, ou arrive-t-il que l'on vous repasse une autre commande ultérieurement ?*

KK : Cela peut arriver si la série est longue, ou s'il y a une seconde saison, mais c'est assez rare. Tout est vraiment fait dès le départ.

***AL** : Quand vous faites la musique d'un dessin animé, faites-vous aussi les génériques ?*

KK : Rarement, car la plupart du temps, les chansons des génériques sont imposées par les maisons de disques qui veulent promouvoir leurs chanteurs.

***AL** : Quelle est la composition qui vous a fait connaître dans ce domaine ?*

KK : C'est la musique que j'ai composée pour *Akai Megane*, le premier film *live* de Oshii Mamoru.

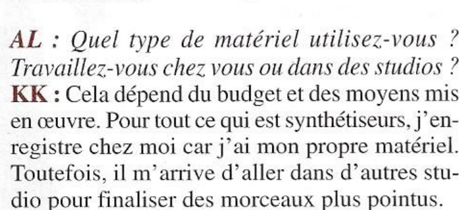
***AL** : Envisagiez-vous auparavant vous lancer dans cette carrière de compositeur de bandes originales ?*

KK : Je voulais vivre de ma musique, mais je n'avais pas spécialement pensé faire carrière dans ce domaine.


© TAKAHASHI RUMIKO / SHOGAKUKAN - FUJI TV - KITTY FILM

AL : Comment avez-vous rencontré OSHII *Mamoru ?*
KK : C'est une femme qui était directrice d'une société d'effets sonores qui m'a mis en relation avec lui. Nous nous sommes vite bien entendus, lui dans ce qu'il recherchait, moi dans ce que je lui proposais, même si au départ, ce n'était pas aussi facile que ça peut l'être maintenant.

AL : Comment travaillez-vous ensemble ? OSHII *vous passe-t-il lui aussi une commande de musiques avant la réalisation ?*
KK : Pas du tout ! Avec lui, je travaille toujours en ayant vu le film, qu'il soit en prises de vues réelles ou en animation. Il me donne alors quelques directives dans le style musical qu'il veut associer au film, comme des instruments ou des sons qu'il voudrait trouver. Puis, je commence à lui jouer un air après avoir vu une première scène, de manière très simple, au clavier, et il me dit si cela lui plait ou non.



D.R.

1 – L'une des voix envoûtantes de la musique de *Ghost in the shell*
2 – Toujours sur *Ghost in the shell*, séance d'enregistrement des percussions
3 – KAWAI Kenji compose chez lui, entre guitare et claviers !
4 – La scène d'*Avalon*, dans le monde "réel" où intervient l'orchestre qui joue une partie de la B.O. du film (7 morceaux en tout)

AL : Êtes-vous devenu le compositeur attitré de M. OSHII, *ou est-ce remis en question à chaque nouveau film ?* HISAISHI *Joe nous confiait que* MIYAZAKI *avait l'habitude de remettre en cause sa collaboration à chaque nouveau film…*
KK : Non, avec OSHII, nous n'avons pas du tout ce type de relations ! Simplement, nous travaillons ensemble depuis si longtemps que nous nous connaissons bien. Je le connais, et lui aussi me connaît et je comprends très vite ce qu'il attend de moi. Voilà pourquoi il apprécie que nous travaillons ensemble sur chacun de ses films…

*AL : À propos d'*Avalon, *quelles sont les directives que vous a donné* OSHII *? On remarque déjà qu'il y a plus d'orchestre que d'habitude, était-ce une volonté du réalisateur ?*
KK : Il m'a demandé une musique européenne, et aussi une musique que l'on puisse considérer comme existant depuis longtemps. J'ai alors pensé à la musique des pays de l'Est et j'ai choisi de mettre en avant une seule voix, une soprano. Comme le film était tourné en Pologne, je trouvais intéressant de profiter de l'opportunité pour l'enregistrer sur place. D'ailleurs, c'est ce même orchestre que l'on aperçoit dans le film, puisque qu'il a été filmé l'après-midi qui a suivi l'enregistrement.

AL : D'habitude, vos compositions s'articulaient plutôt sur des synthétiseurs et une production de studio. C'était la première fois que vous travailliez avec une grande formation symphonique ?
KK : Oui, mais ce qui était intéressant, c'est que nous n'avons pas utilisé l'orchestre tel quel. Après l'avoir enregistré, j'ai rajouté des synthés, d'autres sons et des musiques électroniques puis, l'ensemble a été mixé pour donner ce mélange original.

AL : Quel type de matériel utilisez-vous ? Travaillez-vous chez vous ou dans des studios ?
KK : Cela dépend du budget et des moyens mis en œuvre. Pour tout ce qui est synthétiseurs, j'enregistre chez moi car j'ai mon propre matériel. Toutefois, il m'arrive d'aller dans d'autres studio pour finaliser des morceaux plus pointus.

AL : Une spécificité chez vous, ce sont les chœurs, un certain type de voix numérisées qu'on retrouve dans de nombreux morceaux. Comment obtenez-vous cet effet ?
KK : C'est un mélange obtenu à partir de voix retravaillées et mélangées à des sons. C'est une



BANDAI VISUAL

KAWAI KENJI
ET LES BANDES ORIGINALES

Année	Type	Titre
1986	Film live	Akai Megane
	TV	Maison Ikkoku (Juliette je t'aime) (avec SUGIYAMA Takuo)
1987	OAV	Devilman
	OAV	Dream Hunter Rem
	OAV	Twilight Q
	OAV	Vampire Princesse Miyu
1988	OAV	Patlabor
1989	Film	Patlabor – The movie
	TV	Kidô senshi SD Gundam
	TV	Lemon Angel II
	TV	Ranma 1/2
	OAV	Project Ako
	OAV	Gosenzo-sama ban-ban-zai
1990	TV	Cat ninden teyandi (Samurai Pizza Cats)
	TV	Karakuri kengoden Musashi Road
	TV	Patlabor
1991	Film live	Kerberos Panzer Cops (Stray Dogs)
	Film	Ranma 1/2 (Film n°1)
	OAV	Burn Up
	OAV	Dragon Fist
	OAV	Majû senshi Luna Vargar
	OAV	Ningyô no mori (Mermaid Forest)
	OAV	Patlabor
1992	Film live	Talking Head
	TV	Hime-chan no Ribbon
	OAV	Zetsuai 1989
1993	TV	Tylor the irresponsible captain
	Film	Patlabor 2 – The movie
	OAV	Kidô senshi SD Gundam
	OAV	Princesse Minerva
	OAV	Wolf Guy
	OAV	Talking Head
	OAV	Uchû no kishi Tekkaman Blade
1994	Film	Ranma 1/2 (Film n°3)
	TV	Bakuretsu Hunter
	TV	Blue Seed
	TV	Metal Fighter Miku
	OAV	Mighty Space Minners
	OAV	Tylor, the irresponsible captain
1995	Film	Ghost in the shell
	TV	Jûsenshi Gulkiver
	OAV	Iczelion
1996	OAV	Bakuretsu Hunter
1997	TV	Aka-chan to boku
	TV	Hyper Police
	TV	Vampire Princess Miyu
	TV	Yat anshin ! Uchû ryoku
1998	Film live	Ring
	TV	Kurogane Communication
1999	Film	You're under arrest
	TV	Chikyû bôei kigyô Dai Guard (avec TANAKA Kôhei)
	TV	Corrector Yui
	TV	D4 Princess
2000	Film live	Chaos
	Film live	Sakuya
	Film live	The last kiss
	Film live	Unloved
	Film	Ghiblies
	TV	Muteki ô Trizenon
2001	Film live	Avalon
	Film live	Ring 2
	Film live	Shurayuki-hime
	Docu	Sadistic and Masochistic
	TV	Mahô senshi Louie
2002	Film live	Bloody Mallory
	Film live	Samouraïs
	Film	XVIII Patlabor – The movie
	OAV	Mini-Pato

véritable alchimie pour arriver à ce résultat ! Par contre, on m'a souvent demandé si j'avais trafiqué des voix pour le thème principal de *Ghost in the shell*, et pourtant non, elles ont vraiment été chantées ainsi.

AL : *La langue employée dans ce chant est d'ailleurs du japonais très ancien, je crois...*

KK : Tout à fait ! C'est ce qui ajoute ce côté presque religieux.

AL : *Depuis deux ou trois ans, vous travaillez de plus en plus sur des longs métrages, pas forcément d'animation d'ailleurs. C'est une évolution que vous avez toujours voulue ? Est-ce plus gratifiant que de travailler sur des séries TV ?*

KK : Non, je ne l'ai pas voulu particulièrement ! Ce sont surtout des rencontres qui font que les choses ont pris cette évolution. De plus travailler sur un long métrage prend beaucoup de temps, donc fatalement, je fais moins de séries TV.

AL : *Pourtant, on pourrait penser qu'il y a moins de musiques à composer...*

KK : Certes, mais on peaufine, on fait plusieurs propositions et parfois le réalisateur est exigeant. Il faut aussi que chaque musique colle parfaitement à l'image. Pour une série, il s'agit plutôt de composer une "banque" de musiques dans laquelle le réalisateur puisera suivant ses besoins et ses préférences. C'est vraiment un travail différent.

△ Quelques CD audio de B.O. composées par M. Kawai. Tous n'ont malheureusement jamais été édités en France

AL : *Quand vous travaillez avec Oshii, y a-t-il une partie de compositions qu'il rejette, ou accepte-t-il dans l'ensemble tout ce que vous faites ?*

KK : Oh, il y a des choses qu'il refuse, bien sûr ! Cela dépend des morceaux.

AL : *Avez-vous fait des musiques de jeu vidéo ? J'en vois peu dans votre musicographie.*

KK : C'est un domaine où j'ai eu peu souvent l'occasion de travailler. J'ai fait toutefois quelques jeux sortis sur Game Boy Advance. Il faut dire aussi que pendant longtemps, la composition pour les jeux vidéo était très limitée, et n'offrait pas une très large palette de sons et d'instruments. Je me souviens quand je jouais sur ma Nintendo, la musique était vraiment nulle !

AL : *Quand vous étiez plus jeune, y a-t-il des dessins animés qui vous ont marqué ?*

KK : J'adorais une série tellement ancienne que personne ne doit la connaître : *Osomatsu-kun*. J'aimais bien également une série de fantômes très populaire, *Obake no Q-Tarô*, ainsi que *Tetsuwan Atom* (*Astro le petit robot*).

AL : *Faisiez-vous déjà attention à la musique à l'époque ?*

KK : Non, pas du tout, mais comme tous les enfants, je connaissais par cœur le générique.

AL : *Les grandes séries des années 60/70 avaient leurs compositeurs fétiches : Kikuchi Shunsuke, Watanabe Takeo, etc. Vous sentez-vous le successeur de ces gens-là ?*

KK : Je ne pense pas, parce que c'était vraiment une autre époque et une manière de travailler très différente, tant dans la conception que dans l'écriture de la musique.

AL : *Y a-t-il un genre de film dont vous aimeriez un jour écrire la bande originale ?*

KK : On fait souvent appel à moi pour des films assez durs et j'aimerais bien travailler un jour sur une comédie, pourquoi pas comme *Maison Ikkoku* (*Juliette je t'aime*), mais en film.

AL : *Vous avez composé la musique d'un petit film sur le studio Ghibli :* Ghiblies *(réalisé en 1999). Comment êtes-vous venu à travailler avec le célèbre studio ?*

KK : C'est le directeur des effets sonores, Wakabayashi Kazuhiro[1] (qui a aussi travaillé sur *Princesse Mononoké*) qui m'a choisi, moi, Kawai Kenji, pour réaliser cette parodie. J'en étais très flatté !

AL : *Il y a quelques années, pour la réédition des films de* Patlabor, *vous avez retouché les musiques. Parlez-nous de ce travail...*

KK : À l'époque où la musique de ces films avait été enregistrée, nous n'avions pas les mêmes moyens, surtout pour le premier qui date de 1989. Cette réédition fut l'occasion d'améliorer le son. Toutefois, la musique n'a pas été recomposée pour autant, disons que je l'ai réarrangée. J'ai rajouté plus de cordes et de voix, et nous avons réalisé un mixage multicanal (pour obtenir un son 5.1).

AL : *Quels sont vos projets actuellement ?*

KK : Je travaille sur *Mini-Pato*, une parodie de *Patlabor* en trois volets. Je viens aussi de terminer la musique de *WXIII Patlabor*, le nouveau long métrage, et enfin, je viens de signer la musique d'un film français intitulé *Samouraïs*[2] (NDLR : sortie le 29 mai prochain en France).

AL : *Voilà qui est tout à fait surprenant ! Qui a eu l'idée de vous embaucher ? Comment s'est déroulée votre collaboration ?*

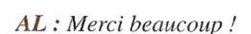
KK : Le réalisateur Giordano Gederlini avait apprécié les musiques de *Ghost in the shell*, et il cherchait quelque chose d'original ayant en même temps une sonorité japonaise. De plus, une partie du tournage de ce film s'est faite au Japon. Il y est venu par ailleurs plusieurs fois pour préparer son film et c'est à ce moment que nous nous sommes rencontrés. Je suis aussi venu une fois à Paris pour en discuter.

AL : *Est-il vrai que Chistophe Gans avait également pensé à vous au départ pour les musiques du* Pacte des loups *?*

KK : C'est exact, j'avais commencé à travailler dessus et cela ne s'est finalement pas fait. Apparemment, il s'est penché sur les musiques sur la fin de la production et cela devenait compliqué de travailler ensemble, tant pour des questions d'emploi du temps que pour des raisons techniques (distance, communication, etc).

© HEADGEAR - EMOTION - BANDAI VISUAL

△ *Patlabor* dont M. Kawai a signé les musiques de la série TV, des OAV et de tous les films !



AL : *Merci beaucoup !*



◁ Ces derniers temps, Kawai Kenji a beaucoup composé pour des films de cinéma "*live*", comme *Shurayuki-hime*, un film de sabre contemporain japonais, et *Ring* 1 et 2 de Nakata Hideo ▽

Interview réalisée par Olivier Fallaix

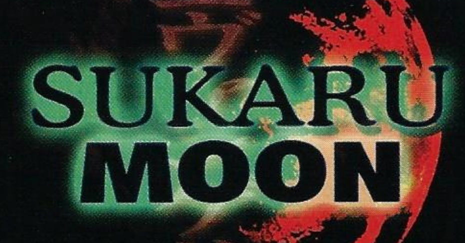
TRADUCTION : EMI HIRAOKA

REMERCIEMENTS À LAURENCE GRANEX, KARINE MÉNARD

1 – Wakabayashi Kazuhiro connaît bien Kawai Kenji puisqu'il a été responsable des effets sonores sur *Ghost in the shell* et *Blue Seed*, avant de travailler sur *Escaflowne*, *Mahôtsukai Tai* ou *Jin-Roh*.

2 – Kawai Kenji vient également de signer la B.O. d'un autre film français, *Bloody Mallory* de Julien Magnat. Un film d'action qui sortira le 10 juillet en France.

D.R.
D.R.



Coffrets DVD

- capitaine Flam : 25 €
- San kukai : 37 €
- Blue Seed : 37 €
- Cobra : 37 €
- Ken part 1 ou 2 : 45 €
- Dragon Ball Z part 1 : 45 €
- Robotech : 37 €
- Lost universe : 29 €
- El Hazard : 29 €
- Captain Tylor : 29 €
- Tom Sawyer : 29 €



K7 VHS (prix unitaire)

COLLECTION DYNAMIC VISIONS	
Aika vol 1 et 2	14 €
Blue submarine 6 vol 1 et 2	16 €
City Hunter "Good bye...	16 €
City Hunter "Bay city wars"	16 €
City Hunter "Complot pour 1M $	16 €
City Hunter "Magnum of Love"	16 €
Cowboy Bebop 1 à 9*	16 €
Gunbuster vol 1 à 3*	16 €
DNA Sights 999. 9*	16 €
Generator Gawl vol 1 à 4*	16 €
Harmagedon*	16 €
Kacho Ohji vol 1	16 €
Kenshin le Vagabond 1 et 2*	16 €
Neoranga vol 1 à 4	16 €
Orphen 1 à 4	16 €
Serial Experiments Lain 1 à 5*	16 €
Utena vol 1 à 10*	16 €
Hanappe Bazooka *	16 €
Dirty Pair 1 à 9	16 €
Nazca 1 à 4*	16 €
Yu Yu Hakusho série TV vol 1 à 8	16 €



COLLECTION DECLIC IMAGES	
City Hunter Live on stage*	13 €
El Hazard 2 OAV 1 à 5*	13 €
Gatchaman OAV vol 1 à 3*	13 €
L'autre Monde vol 1 à 5	13 €
Outlanders	13 €
Sol Bianca The legacy vol 1 à 3*	13 €
Shurato vol 1*	13 €
Tekkaman Blade II vol 1 à 3	13 €
NieA_7 vol 1 à 5*	13 €



COLLECTIONS DIVERSES	
Angel Sanctuary	16 €
Dragon Ball GT 1 à 11	14,9 €
NOUV. Ken 2 vol 1 à 12	16 €
Labyrinth of Flames	16 €
Lodoss Légende de Crystania	14,9 €



DVD à l'unité (prix unitaire)

Aika vol 1	18 €
Akira	28 €
Ailes d'honnéamise	22 €
NOUV. Angel cop vol 1 et 2	22 €
Apple Seed	22 €
Blood the last Vampire	22 €
Blue Seed vol 1 à 5	18 €
NOUV. Blue submarine 6 vol 1 et 2	20,5 €
Château de Cagliostro	22 €
City Hunter 96 secret service	22 €
City Hunter Good Bye my...	20,5 €
Cobra le film	22 €
Cobra Space adventure 1 à 5	19,8 €
Coffret Albator (6 DVD)	82 €
Coffret Cités d'or (6 DVD)	90 €
Conan fils du futur 1 à 5	19,8 €
Crying freeman box (2 DVDs)	28,5 €
Dagger of Kamui	22 €
Demons d'acier	19 €
Devil Man	22 €
Dominion Tank Police 1 et 2	22 €
Dragon ball Z la série 1 à 4	20,5 €
NOUV. Evangelion Films (2 DVD)	28 €
Gundam Wing vol 1	22,5 €
Gatchaman OAV	18 €
Gatchaman 2 vol 1 à 5	22,5 €
Ghost in the Shell	22 €
NOUV. Giant Robo	22 €
Golden Boy vol 1	20,5 €
Guerre de Lodoss	22 €
Gunm	22 €
Guyver 1 et 2	22 €
NOUV. Kenshin Série TV vol 1 et 2	18 €
Kenshin OAV	20,5 €





Ken le film	20,5 €
NOUV. Ken 2 vol 1 à 4	22,5 €
Ken le survivant la série 1 à 8	20,5 €
NOUV. Labyrinth of Flames	22 €
NOUV. Lain vol 1 à 3	20,5 €
Lodoss Légende de Crystania	22 €
NOUV. Love Hina vol 1 à 5	18 €
Macross II	22 €
Macross plus 1 et 2	22 €
Mes voisins les Yamada	28,5 €
New Dominion Tank Police 1 et 2	22 €
Niea_7 vol 1 à 3	18 €
Ninja Scroll	22 €
Patlabor 1 et 2	22 €
Plastic Little	22 €
NOUV. Princesse Mononoke	Tel
Reincarnations (2 DVD)	37 €
Roujin Z	22 €
Saint Seiya films (2 volumes)	21 €
Saiyuki vol 1 à 5	18 €
Shurato OAV vol 1 et 2	18 €
Sol Bianca The legacy 1 et 2	18 €
Street Fighter Alpha	22 €
NOUV. Steel Angel Kurumivol 1 et 2	22,5 €
NOUV. Street Fighter II	22 €
Tom Sawyer vol 1 à 5	19 €
Ulysse 31 vol 1	19,8 €
Urotsukidoji 1 et 2	22 €
NOUV. Urotsukidoji III vol 1 et 2	25 €
NOUV. Urotsukidoji IV	25 €
Vampire Princesse Miyu 1 et 2	22 €
Plaisirs de Minerva vol 1 et 2	19,7 €
Shin Angel vol 1 et 2	19,7 €
Dragon Pink	19,7 €

Attention !
Certaines nouveautés annoncées peuvent rencontrer des retards de sorties, c'est pourquoi nous vous conseillons de penser aux articles de remplacement afin d'accélérer le traitement de vos commandes.

Coffrets K7 VHS

Blue Seed (9 K7)	49 €
Bouba (8 K7)	40 €
Capitaine Flam part 1 (6 K7)	36 €
Capitaine Flam part 2 (7 K7)	36 €
Cat's Eyes part 1 ou 2 (9 K7)	56,5 €
Dragon Ball part 1, 2, 3(8K7)	50 €
Dragon Ball part 4 (8 K7)	56,5 €
Dragon Ball Z part 1, 2, 3 ou 4 (8 K7)	50 €
Dragon Ball Z part 5 (8 K7)	56,5 €
l'école des champions (8 K7)	56,5 €
Evangelion VF (7 K7)	56,5 €
Escaflowne VF (7 K7)	56,5 €
Georgie Part 1 (8 K7)	56,5 €
Jayce part 1 ou 2 (9 K7)	36 €
Juliette je t'aime part 1, 2, ou 3 (8 K7)	50 €
Ken le survivant part 1, 2 ou 3 (8 K7)	50 €
Lady Oscar part 1 ou 2 (6 K7)	50 €
La bataille des Planètes part 1 (8 K7)	40 €
Guerre de Lodoss (9 K7)	56,5 €
NOUV. Love Hina (8 K7)	49 €
Nadia (8 K7)	56,5 €
Nicky Larson part 1 (8 K7)	50 €







Olive et Tom part 1 ou 2 (8 K7)	50 €
Rémi sans famille (8 K7)	40 €
Robotech part 1 (9 K7)	36 €
Robotech part 2 ou 3 (8 K7)	36 €
Sailor Moon part 1 et 2 (8 K7)	56 €
Saint Seiya Sanctuaire 1, 2 ou 3 (8 K7)	56,5 €
NOUV. Saiyuki (8 K7)	49 €
Samourais de l'eternel (8 K7)	56,5 €
Silent Mobius (9 K7)	49 €
Slayers saison 1,2 ou 3 (8 K7)	49 €
Soul Hunter (8 K7)	49 €
Tom Sawyer part 1 ou 2 (6 K7)	35 €
PREVISIONS COFFRETS VHS AVRIL /MAI	
Dragon ball part 5 (8 K7)	59 €
Cowboy Bebop VF (7 K7)	59 €
Dragon Ball Z part 6 (8 K7)	59 €
Albator 84 série + film (8 K7)	59 €
Olive et Tom part 3 (9 K7)	59 €
Collège fou fou fou (9 K7)	59 €
Bataille des Planètes part 2 (9 K7)	40 €
Rémi part 2 (9 K7)	40 €
Sailor Moon part 3 (9 K7)	59 €







Cds audio

13.80 €uros le cd























CARD CAPTOR SAKURA
- Cardcaptor Sakura movie BGM
- Cardcaptor Sakura OST vol 1
- Cardcaptor Sakura OST vol 2
- Cardcaptor Sakura OST vol 3

CITY HUNTER
- City Hunhter OST 1
- City Hunhter OST 2
- City Hunhter OST 3
- Dramatic Master 1
- Dramatic Master 2 (2 Cds)
- Good Bye My Sweet heath OST
- Magnum of Love Destination

COWBOY BEBOP
- Cowboy bebop OST vol1
- Cowboy bebop OST vol2
- Cowboy bebop OST vol3
- Cowboy bebop OST film (2Cds)

EVANGELION
- Evangelion Série TV OST 1
- Evangelion Série TV OST 2
- Evangelion Série TV OST 3
- Death OST
- The End of Evangelion OST
- Day of the second impact

HOKUTO NO KEN
- Ken série TV OST 3
- Ken songs
- Ken The movie
- Fist of th north star Série TV OST

KENSHIN
- brillant collection BGM (3 Cds)
- Kenshin film OST
- Kenshin OAV OST
- Kenshin nouvelles OAV OST

LAIN
- Lain Cyberiamix
- Lain Bootleg OST vol 2
- Lain songs vol 1

SAINT SEIYA
- Sanctuaire 1 OST
- Sanctuaire 2 OST
- Sanctuaire 3 OST
- Asgard OAV OST
- Abel OST
- Asgard TV OST
- Poseidon OST
- Lucifer OST
- Hadès

UTENA
- Utena film BGM
- Utena OST vol 1
- Utena OST vol 2
- Utena OST vol 3

DIVERS
- Aika OST vol1
- Akira B. O. du film
- Albator 84 Série TV OST (2 Cds)
- Angel Sanctuary OST
- Blood The Last vampire OST
- Blue Submarine 6 OST vol 1
- Blue Submarine 6 OST vol 2
- Bubble Gum Crisis As Seikiria
- Bubble Gum Crisis best collection
- Bubble Gum Crisis série TV OST
- Candy Candy songs collection
- Capitaine Flam (2 Cds)
- Cats Eyes OST 1
- Gatchaman Série TV
- Gatchaman OAV soundtrack
- Getter Robot Shin Vocal
- Ghost in the Shell OST
- Gundam singles history II
- Gundam singles history III
- Jin-roh OST
- Les succès de Saban vol 1
- Les succès de Saban vol 2
- Les années la 5 vol 1
- Les années la 5 vol 2
- Les années 90's
- Les succès IDDH vol 1
- Les succès IDDH vol 2
- Monoke Hime OST
- Nadia best collection
- Neoranga OST
- Orphen OST 1
- Orphen OST 2
- Patlabor 2 the movie
- Patlabor best collection
- Patlabor complete vocal collection
- Perfect Blue BO du film
- Tombeau des Lucioles OST 1
- Versailles No Bara - Lady Oscar

VENTE PAR CORRESPONDANCE
BP 272 - 27002 EVREUX CEDEX
DU LUNDI AU JEUDI
DE 10 H À 18 H 45
TEL : 02 32 24 01 70
FAX : 02 32 24 05 25



FRAIS DE PORT GRATUITS* à partir de 150 € d'achat
*envois uniquement en metropole et colissimo suivi

POUR COMMANDER :

* Par téléphone au 02 32 24 01 70 en contre-remboursement (port 12 €) ou par carte bancaire;

* Par courrier en remplissant le bon de commande ci-joint et en l'adressant à

COORDONNEES CLIENT
NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL :
VILLE :
TELEPHONE :
Changement d'adresse : ☐

DESIGNATION DES ARTICLES COMMANDES	MONTANT

interview

rencontre avec
MIYAZAKI HAYAO

PHOTO : O. FALLAIX

MIYAZAKI HAYAO EST RÉPUTÉ POUR NE PAS ÊTRE UN ADEPTE DES INTERVIEWS ! POURTANT, QUAND ON EST L'AUTEUR DU PLUS GRAND SUCCÈS CINÉMA DE TOUS LES TEMPS AU JAPON, DIFFICILE D'Y COUPER. NOUS AVONS PU OBTENIR QUELQUES CONFIDENCES DE SA PART À PROPOS DU VOYAGE DE CHIHIRO LORS DE SON PASSAGE À PARIS, EN DÉCEMBRE DERNIER, AU FESTIVAL DES NOUVELLES IMAGES DU JAPON DU FORUM DES IMAGES.

AnimeLand : *En regardant* Le voyage de Chihiro, *on a l'impression de retrouver tout un tas d'éléments extraits de vos longs métrages précédents : la transformation en cochon (*Porco Rosso*), le ciel à perte de vue (*Laputa*), jusqu'aux petites bestioles qui rappellent les Noiraudes de* Mon voisin Totoro. *Est-ce que finalement, le film ne serait pas l'histoire d'une petite fille qui se perdrait dans le monde* MIYAZAKI *?*

MIYAZAKI Hayao : Non, la fillette n'est pas perdue dans le monde MIYAZAKI, je dirais plutôt qu'elle rentre dans le studio Ghibli[1], qu'elle commence à y travailler et qu'elle va y rencontrer un certain nombre d'épreuves qu'elle aura à surmonter. Effectivement, des éléments peuvent rappeler certaines de mes productions précédentes, mais je suis convaincu que

AL : *Toutes les créatures qu'on aperçoit dans le film sont-elles issues du folklore et de légendes japonaises, ou sont-elles des créations de votre part ?*

MH : Pour certains personnages, je me suis effectivement inspiré de dessins ou d'histoires existantes, mais la majorité d'entre eux sort de mon imaginaire. Je les ai gribouillés en travaillant sur le *storyboard*.

AL : *Est-il exact qu'au moment où la production de l'animation du film est déjà entamée, vous ne savez pas encore complètement comment l'histoire va se terminer, le* storyboard *complet n'étant pas encore achevé ?*

MH : Disons que je savais très bien comment l'histoire allait se terminer pour Chihiro, mais ce que je n'avais pas encore précisément déterminé, c'était quelles épreuves elle allait devoir affronter. Je n'ai pas fait toute l'histoire pour arriver à cette fin, c'est la fin qui est venue comme résultat d'un processus, et Chihiro franchit toutes les épreuves qui lui ont permis d'arriver à la conclusion.
D'ailleurs, il y a à mes yeux des moments plus importants dans le film que la fin. Voilà pourquoi j'ai pu continuer à développer son parcours pendant la production du film.



△ *Image-board*, un croquis préparatoire qui montre des personnages à travers quelques situations clé du film. Celui-ci fut un des premiers dévoilé par MIYAZAKI

AL : *Quand est née l'idée du film ? Était-ce un projet que vous aviez en tête depuis longtemps, ou l'avez-vous eu après la réalisation de* Princesse Mononoké *?*

MH : Depuis une vingtaine

concierge des bains publics). Elle m'a donné cette idée de patronne quelque peu terrifiante, qui régenterait tout le monde. Je l'ai vraiment vue quand j'étais tout petit et sa tête, telle que je me la représentais, a tantôt grandi, tantôt diminué. J'avais déjà essayé de caser ce type de personnage dans d'autres films, mais ce n'est que récemment, après *Princesse Mononoké*, que j'ai pu le faire. Je discutais par ailleurs avec des amies qui avaient dix ans à l'époque et j'ai pensé que je pourrais faire un film les mettant en scène dans ce fameux palais des bains. C'est ainsi que l'histoire de *Chihiro* est née.

AL : *Nous avions entendu dire que vous vous intéressiez à* La reine des neiges, *pour, peut-être, en faire votre propre version. Est-ce exact ?*

MH : Non, je n'ai jamais spécialement pensé faire un *remake* de ce film. Il s'est simplement trouvé qu'un ami m'avait donné une cassette du film que j'apprécie et que je n'avais vu qu'une seule fois, quand j'étais jeune.

AL : *Comment constituez-vous l'équipe qui vous entoure ? Comment choisissez-vous des gens comme* ANDÔ *Masashi,* KÔSAKA *Kitarô (direction de l'animation[2]) ou* TAKESHIGE *Yôji (décors) ? Est-ce que ce sont forcément des gens du studio Ghibli ?*

MH : Ils ne sont pas nécessairement tous du studio. Par exemple, KÔSAKA est un indépendant et ANDÔ a quitté Ghibli après *Chihiro*.
En ce qui concerne l'équipe, quand on travaille une première fois avec quelqu'un, ce n'est pas forcément pour la vie et par la suite, chacun poursuit son propre chemin s'il en a assez de voir

D'abord, quand on prépare le film, on pense à la disponibilité des gens et on forme l'équipe avec ces possibilités. À l'époque où je pouvais encore faire de l'animation-clé[3], je ne me préoccupais pas beaucoup du poste du directeur de l'animation. Maintenant, je suis moins capable de le faire moi-même, alors le choix de ce poste est devenu très important.

Le rôle d'Andô a donc été primordial sur *Chihiro*, mais il s'est fait naturellement.



1 – Des noiraudes ? Non, des "susuwatari" !

2 – Les effets de lumière des lanternes sont retravaillés grâce à l'ordinateur

3 – Kaonashi, le dieu "sans visage" représente le Japon contemporain, selon Miyazaki : « *Les gens croient qu'ils peuvent être heureux grâce à l'argent* »

AL : *Comment ferez-vous les prochaines fois si M. Andô a quitté le studio ?*

MH : Nous verrons, je trouverai bien quelqu'un ! Je verrai qui est disponible à ce moment-là, ensuite, si la confiance s'installe, nous verrons si nous pouvons fonctionner ensemble sur la longue période que représente la production d'un long métrage.

AL : *C'est vraiment vous qui choisissez tous les postes ?*

MH : Oui, bien sûr. Par exemple, Takeshige a fait un très beau travail sur les décors de *Chihiro*, mais d'autres personnes parmi l'équipe des décorateurs se sont aussi fait remarquer de par leurs travaux. C'est la même chose pour les animateurs et c'est ainsi que nous travaillons.

AL : *Vous dites que vous vous occupez beaucoup moins de l'animation. Alors sur* Chihiro, *qui a passé le plus de nuits blanches à corriger les séquences ? Vous ou M. Andô, l'un des principaux directeurs de l'animation ?*

MH : Andô en a passé un certain nombre, mais je vous rassure, moi aussi, j'en passe encore beaucoup sur un tel film !

AL : *L'utilisation des images numériques devient de plus en plus importante dans vos films. Comment l'abordez-vous ? Est-ce un passage obligé ?*

MH : Le numérique a ses atouts, mais aussi ses défauts en tant que technique. Comme ce n'est qu'une "technique", elle peut devenir très puissante si elle est bien utilisée. C'est toujours positif de se servir du progrès, simplement cela ne va pas nous aider à avoir une nouvelle imagination ou un autre état d'esprit. Je crois que l'esprit doit toujours commander à la technologie et pas le contraire. Il faut donc juste savoir s'en servir, sans s'emprisonner avec.

AL : *Êtes-vous satisfait de la manière dont cette technologie a été utilisée dans vos deux derniers films ?*

MH : Depuis le début du travail sur *Chihiro*, j'ai imposé un principe de base que j'ai annoncé clairement à tout le monde : « *Nous allons faire un film d'animation sur celluloïd en nous servant des techniques numériques, mais par principe, nous n'utiliserons pas d'images 3D* ».

Je crois d'ailleurs que sur *Chihiro*, nous avons utilisé un peu plus de numérique que ce qui était prévu initialement, et ce n'est pas forcément une réussite, en particulier sur le traitement de l'eau. Après avoir terminé le film, j'ai d'ailleurs discuté avec l'équipe des *Computer Graphic*. Nous nous sommes mis d'accord sur le fait que la plus grande faiblesse des images numériques aujourd'hui, c'est justement le traitement de l'eau. Malgré tout, je m'en suis quand même servi (rires) !

Nous nous sommes également dit qu'il serait intéressant de faire un film avec de l'eau pour justement surmonter cette difficulté. Mais dans ce cas-là, je concevrai le film dans cette perspective. Chaque nouvelle technique d'animation permet de découvrir de nouvelles choses. Toutefois beaucoup de jeunes réalisateurs veulent absolument introduire des images en 3D dans un monde plat en deux dimensions et je crois que c'est une erreur. Ce n'est pas forcément indispensable et l'effet voulu est souvent bien meilleur quand il est réalisé à la main. Je suppose que c'est peut-être parce qu'ils sont incompétents... Quand on se sert de l'ordinateur, on a parfois la fausse impression de maîtriser la faiblesse de son dessin. Pourtant, un tableau peint à la main est nettement meilleur qu'une image numérique. Qu'est-ce qui fait qu'on est plus ému par un tableau que par une image 3D selon vous ?

LE VOYAGE DE CHIHIRO : LES HOMMES DE L'OMBRE DU STUDIO GHIBLI

KÔSAKA KITARÔ



Dessinateur et animateur indépendant, Kôsaka Kitarô approche le travail de Miyazaki sur *Sherlock Holmes* dont il dirige l'animation d'un épisode (*Le dirigeable* – que Miyazaki n'a toutefois pas mis en scène). Mais sa réelle première collaboration avec le réalisateur débute en 1984 sur le film *Nausicaä de la vallée du vent* où il est animateur-clé. Après un même poste occupé sur *Laputa le château du ciel*, il vogue vers d'autres horizons pour finalement revenir en 1995 sur *Mimi o sumaseba*. Cette fois-ci, il est nommé *character designer* et principal directeur de l'animation. Il gardera ce dernier poste sur *Princesse Mononoké*, puis sur *Chihiro*, non sans avoir fait un détour

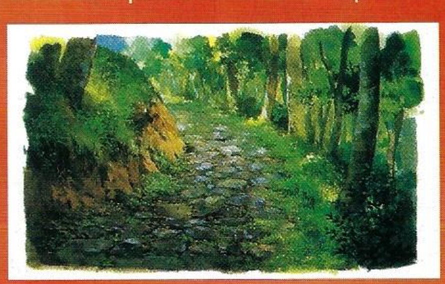
ANDÔ MASASHI

Andô Masashi entre au studio Ghibli en 1990, en tant qu'intervalliste sur *Omohide Poroporo* de Takahata Isao. Il choisit ainsi d'interrompre ses études au département des beaux-arts de l'université de Nihon Daigaku pour rejoindre le fameux studio. Dès l'année suivante, il est promu animateur-clé sur *Porco Rosso* et participe à ce poste aux différents dessins animés produits par le studio : *Umi ga kikoeru*, *Pompoko* et *Mimi o sumaseba*. C'est sur le clip *On your mark*, réalisé par Miyazaki, qu'il accède finalement au poste de directeur de l'animation. L'expérience est concluante et désormais, Miyazaki se repose en grande partie sur lui pour l'animation de *Princesse Mononoké*. Andô devient alors son plus proche collaborateur sur le film. De ce fait, il est aussi devenu indispensable dans la réussite du *Voyage de Chihiro*.



TAKESHIGE YÔJI

Directeur artistique du *Voyage de Chihiro* (la personne en charge des décors), Takeshige Yôji travaille au studio Ghibli depuis *Mon voisin Totoro*. Il a ainsi réalisé des décors pour *Omohide Poroporo*, *Porco Rosso*, *Pompoko*, et *Mimi o sumaseba*. C'est en 1995 qu'il obtient pour la première fois le poste de directeur artistique sur le



clip *On your mark*. À cette occasion, il forme un véritable tandem avec Andô Masashi. Ils travailleront ensemble sur *Princesse Mononoké*, puis sur *Chihiro*. Entre temps, Takeshige Yôji s'occupe de la direction artistique de *Mes voisins les Yamada* de Takahata. Il a par ailleurs participé aux décors de longs métrages autres que ceux de

TOMMY ET MAGALIE

FORMAT
Origine : Japon
Titre original : Miyuki
Type : Série TV
Genre : Comédie
Année de production : 1983
Arrivée en France : 1991 / TF1
Nombre d'épisodes : 37
Autre : Néant.

STAFF
Auteur (BD) : Mitsuru ADACHI
Réalisation : Mizuho NISHIKUBO
Scénario : Hiroshi KANEKO, Mizuho NISHIKUBO, Shigeru YANAGAWA
Chara design : Kazushige YUSA
Décors : Jinzaburô KAIHO
Musiques : Masamichi AMANO, Kayo KONISHI
Producteur : Kitty Film
Générique par : Claude LOMBARD





HISTOIRE
Un jour, la vie tranquille du jeune Tommy change complètement quand il voit débarquer chez lui une demi-sœur, Élisa, dont il n'avait jamais entendu parler jusqu'ici. Son cœur balance entre cette fille qui n'a en réalité aucun lien de sang avec lui, et Magalie, dont il vient de tomber amoureux.

AVIS
Produite en 1983, cette série dirigée par Mizuho NISHIKUBO (*Video Girl Aï, Shurato*) est, avec *Nine*, la première adaptation animée d'un *manga* de Mitsuru ADACHI (*Théo ou la batte de la victoire, Une vie nouvelle*). Prévue pour passer au départ sur La Cinq sous le nom de *Salut les filles*, elle sera finalement récupérée par TF1 qui la programmera dans le Club Dorothée, sans toutefois diffuser tous les épisodes ! Notons que dans la VO, Elisa et Magalie portent le même prénom, Miyuki, ce qui modifie en VF une bonne partie du récit.

© MITSURU ADACHI / SHÔGAKUKAN - KITTY FILM - FUJI TV

SENSUALIST

FORMAT
Origine : Japon
Titre original : Ihara Saikaku - Kôshoku ichidai otoko (Ihara Saikaku - Vie d'un homme lubrique)
Type : OAV
Genre : Érotique
Année de production : 1990
Arrivée en France : 1992 / Vidéo
Nombre d'épisodes : 1 x 50'
Autre : Néant.

STAFF
Auteur (livre) : Saikaku IHARA
Réalisation : Yukio ABE
Scénario : Eiichi YAMAMOTO
Chara design : Masaharu ENDÔ, Kazuko OGAWA
Décors : Yukio ABE
Musiques : Keiju ISHIKAWA
Producteur : O.B. Planning





HISTOIRE
Au Japon au XVIIe siècle, c'est après avoir bu qu'un homme a fait le stupide pari de parvenir à coucher avec la plus belle des geisha, et ce dès sa première rencontre. Réalisant peu après la difficulté de l'enjeu, et risquant ainsi de perdre ses attribus masculins, il vient chercher conseil auprès d'un aventurier du sexe, réputé pour avoir connu plusieurs milliers de partenaires...

AVIS
Adapté d'un roman de la littérature japonaise classique de Saikaku IHARA, ce dessin animé érotique se démarque des productions habituelles de ce registre. Mis en scène par Yukio ABE (*L'épée de vérité*), spécialisé pourtant dans un tout autre registre (*Hello Kitty, Bouton d'Or*), ce dessin animé aborde l'érotisme dans un style artistique unique et original. Il fut également diffusé sous le titre *L'empereur des sens*.

© OB PLANNING / STUDIO J.A.M.P. CO

NAZCA

FORMAT
Origine : Japon
Titre original : Jikû tensho Nazca (Nazca les réincarnations du temps)
Type : Série TV
Genre : Fantastique
Année de production : 1998
Arrivée en France : 2000/Game One
Nombre d'épisodes : 13
Autre : Néant.

STAFF
Auteur : Tarô MAKI (Pioneer)
Réalisation : Hiroko TOKITA
Scénario : Tsunehisa ITÔ, Naruhisa ARAKAWA
Chara design : Hirotoshi SANO, Shin MATSUO
Costum design : Yasuyuki ÔNO
Décors : Mitsuki NAKAMURA
Musiques : Tsuneyoshi SAITÔ
Producteur : Genco, Radix





HISTOIRE
Kyôji, un lycéen qui pratique le kendô, va découvrir qu'il est la réincarnation d'un Inca nommé Vilca. Il trouvera sur son chemin son professeur et maître de Kendô, Tate, lui-même réincarnation d'un guerrier Inca, Yahuar. Adversaire froid et calculateur de Vilca, Yahuar se montre encore hostile et dévoile peu à peu son ambition de purifier le monde d'aujourd'hui au nom des anciens dieux Incas...

AVIS

© ... KADOKAWA SHOTEN - TV TÔKYÔ

RACONTE-MOI UNE HISTOIRE

FORMAT
Origine : Japon
Titre original : Grimm meisaku gekijô (Théâtre des chefs d'œuvre de Grimm)
Type : Série TV
Genre : Classique
Années de production : 1987-88
Arrivée en France : 1991 / La 5
Nombre d'épisodes : 47
Autre : Néant.

STAFF
Auteur : GRIMM, ANDERSEN, PERRAULT...
Réalisation : Hiroshi SAITÔ
Scénario : Yû YAMAMOTO, Akira MIYAZAKI, Nobuyuki FUJIMOTO
Chara design : Shûichi SEKI, Yasuji MORI, Kazuo TAKEMATSU
Décors : Taizaburô ABE
Musiques : Hideo SHIMATSU
Producteur : Nippon Animation
Générique par : Claude LOMBARD





HISTOIRE
Elle nous plonge dans les histoires et les contes célèbres de GRIMM, ANDERSEN, PERRAULT et bien d'autres : *Blanche Neige et les sept nains, Hansel et Gretel, Peau d'Ane, le Chat Botté*, etc.

AVIS
Cette série comporte en réalité deux saisons, une première de 24 épisodes et une seconde de 23. Réalisée par Hiroshi SAITÔ (*Tom Sawyer, Le magicien d'Oz, Les Moomin*), elle fait appel à plusieurs dessinateurs sui-

FICHE ÉTRANGÈRE

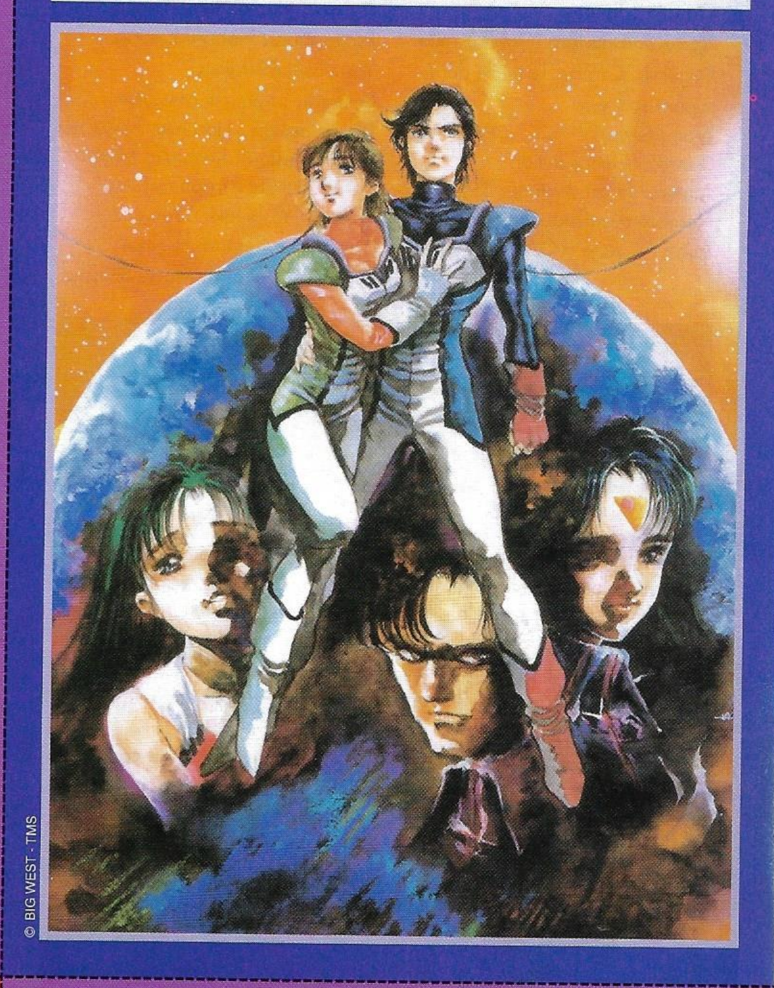
COOKING PAPA



© TOCHI UEYAMA / KODANSHA - ASATSU - EIKEN

FICHE ÉTRANGÈRE

ORGUSS



© BIG WEST - TMS

FICHE ÉTRANGÈRE



MADARA

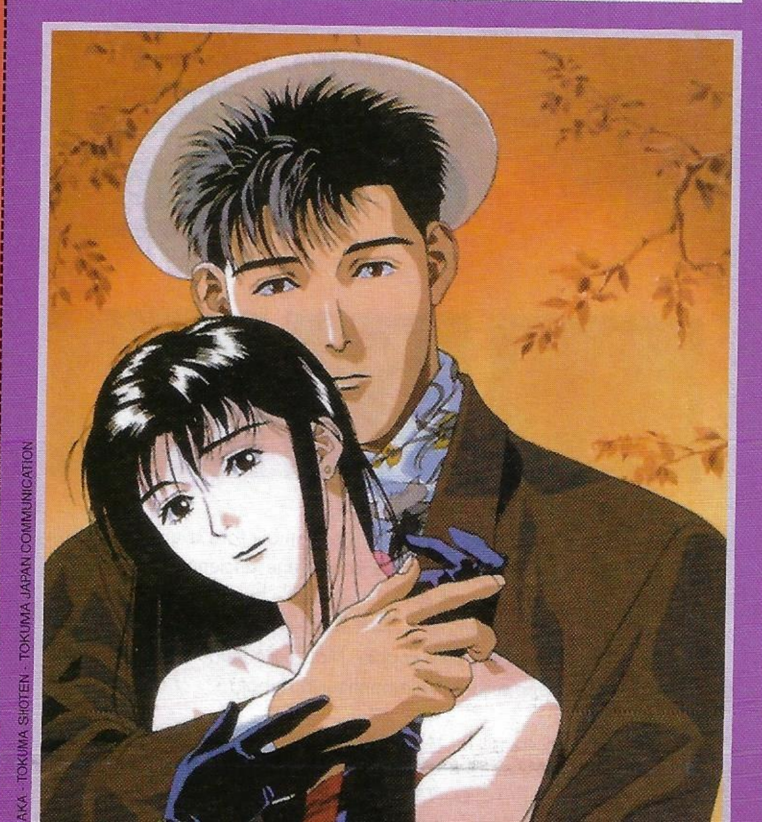


MA - MADARA PROJECT / KADOKAWA SHOTEN - BANDAI VISUAL - MOVIC - KADOKAWA MEDIA OFFICE

FICHE ÉTRANGÈRE



NINETEEN (19)



AKA - TOKUMA SHOTEN - TOKUMA JAPAN COMMUNICATION

FICHE ÉTRANGÈRE

ORGUSS

FORMAT

Origine : Japon
Traduction du titre (Chôjikû seiki Orguss) : Orguss, le siècle du super espace
Type : Série TV
Genre : Science fiction
Années de production : 1983-84
Nombre d'épisodes : 35
Autre : 1 série d'OAV (1993).

STAFF

Auteur : Studio Nue, Artland
Réalisation : Noboru ISHIGURO, Yasuyoshi MIKAMOTO
Scénario : Ken'ichi MATSUZAKI
Chara design : Haruhiko MIKIMOTO
Mecha design : Kazutaka MIYATAKE, Yasushi ISHIZU, Masahiro CHIBA
Décors : Yoshiyuki YAMAMOTO
Musiques : Kentarô HANEDA
Producteur : Tôkyô Movie Shinsha






HISTOIRE

Deux forces s'affrontent pour prendre le contrôle d'un canon spatial. Kei, un jeune pilote, enclenche le mécanisme et se retrouve précipité dans un monde étrange composé de différentes dimensions de la Terre. Les différentes races de ce nouvel univers subissent la menace continuelle d'un champ de force céleste qui menace, à terme, de les écraser. Recueilli par les "Emarn", Kei construira le robot Orguss pour les protéger des "Chilum".

AVIS

Un an après le succès de *Macross* (*Robotech*), Big West lance cette nouvelle série, produite cette fois-ci chez TMS. On retrouve pourtant une grande partie du *staff*, à commencer par son *chara-designer*, Haruhiko MIKIMOTO (*Gunbuster*), mais aussi le réalisateur Noboru ISHIGURO (*Astro le petit robot*) jusqu'aux musiques de Kentarô HANEDA (*Cobra*). Une suite sera produite 10 ans plus tard pour la vidéo : *Orguss 02*.

© BIG WEST - TMS

FICHE ÉTRANGÈRE

COOKING PAPA

FORMAT

Origine : Japon
Traduction du titre : Idem
Type : Série TV
Genre : Comédie
Années de production : 1992-95
Nombre d'épisodes : 141
Autre : 10 Téléfilms (entre 1992 et 1994).

STAFF

Auteur : Tochi UEYAMA
Réalisation : Noritaka TSUNODA
Scénario : Shun'ichi YUKIMURO, Hiroyuki HOSHIYAMA
Chara design : Hirohide SHIKUJIMA
Décors : Katsuyoshi KANEMURA
Producteur : Eiken, Sunshine Corporation





HISTOIRE

Elle raconte la vie de M. Araiwa et de sa petite famille. Employé modèle au caractère strict dans une grande entreprise, ce bon père devient un tout autre personnage quand il est chez lui : il est très doué pour la cuisine et ne rate pas une occasion de cuisiner de savoureux petits plats pour son jeune fils ou pour sa femme, fréquemment accaparée par son travail de journaliste. Du petit déjeuner du matin au repas du soir, il sait innover pour varier les recettes et les plaisirs...

AVIS

Tiré d'un très long *manga* extrêmement populaire de Tochi UEYAMA (plus de 60 tomes publiés chez Kôdansha), ce dessin animé sur la cuisine japonaise s'inscrit dans la lignée du *Petit Chef* ! Il fut réalisé par Noritaka TSUNODA (*Laura ou la passion du théâtre*).

© TOCHI UEYAMA / KODANSHA - ASATSU - EIKEN

FICHE ÉTRANGÈRE

NINETEEN (19)

FORMAT

Origine : Japon
Traduction du titre : Idem
Type : OAV
Genre : Aventure
Année de production : 1990
Nombre d'épisodes : 1 x 40'
Autre : Néant.

STAFF

Auteur (BD) : Shô KITAGAWA
Réalisation : Kôichi CHIGIRA
Scénario : Yûji KAWABARA
Chara design : Naoyuki ONDA, Takayuki GOTÔ, Toshio HIRATA
Décors : Yûji IKEDA
Musiques : Toshio KADOMATSU
Producteur : Madhouse
Générique par : Toshio KADOMATSU





HISTOIRE

Kubota est un étudiant de 19 ans qui n'est jamais sorti avec une fille. Un soir, en sortant avec des amis, il rencontre une ancienne camarade de classe qui est à présent mannequin. Il voit en elle la personne dont il a toujours rêvé et les choses semblent plutôt bien se présenter pour lui car elle vient de rompre avec son petit copain. Mais cette jeune fille est-elle vraiment sincère ? Apportera-t-elle le bonheur à Kubota ?

AVIS

Cette courte (trop courte !) OAV est tirée d'un *manga* d'une douzaine de tomes de Shô KITAGAWA (*B.B. Fish*), publié dans le magazine Young Jump. Réalisée par Kôichi CHIGIRA (*Tôkyô Babylon, Yûgen Kaisha*), cette comé-

...WA / SHÛEISHA

FICHE ÉTRANGÈRE

MADARA

FORMAT

Origine : Japon
Traduction du titre (Môryô senki Madara) : Madara ou le récit de guerre des esprits des montagnes
Type : OAV
Genre : Fantastique
Année de production : 1991
Nombre d'épisodes : 40' + 60'
Autre : Néant.

STAFF

Auteur (BD) : Shôu TAJIMA
Réalisation : Yûji MORIYAMA
Scénario : Akinori ENDÔ
Chara design : Yûji MORIYAMA
Monster design : Chun'ichi WATANABE, Toshihisa HASHIMOTO
Décors : Yôgi NAKAZA
Musiques : Kaoru WADA
Producteur : Studio Fantasia





HISTOIRE

Une légende raconte que l'Empereur du Mal Miroku sera un jour détrôné par un jeune garçon aux grands pouvoirs qui ouvrira ainsi la porte reliant le monde des humains à celui d'Agalta. Lorsque Miroku a un fils, une rumeur annonce que ce serait lui ! Craignant que la prophétie ne se réalise, il découpe son corps en huit parties qu'il confie à huit de ses meilleurs généraux. Ce qui reste du pauvre enfant est jeté dans une rivière, mais il est recueilli par Tatara qui le soigne en lui posant des éléments artificiels...

AVIS

Mis en scène et dessiné par Yûji MORIYAMA (*Nuku-Nuku, Saiyûki, Project Ako*), ce mélange entre *3x3 Eyes* et *Akira* est tiré d'un *manga* de Shôu

...MA - MADARA PROJECT / KADOKAWA SHOTEN - BANDAI VISUAL - MOVIC - KADOKAWA MEDIA OFFICE

EpitAnime, Tsubasa et M.A.R.S présentent

エピタ

epita 2002

10e Convention de l'Animation

Les 31 mai, 1er et 2 juin 2002

- Boutiques
- Fanzines
- Projections
- Karaoke géant
- Cosplay
- Espace Japon
- Projections nocturnes
- Concours Divers (Dessin, Quiz, Clips...)

Vendredi, de 14h a 18h
Samedi et Dimanche, de10h a 18h
Entrée : **5 €**
Nocturne : **3 €**
Forfait 3 jours / 2 nuits : **18 €**

A l'Epita 14-16 rue Voltaire
94270 Le Kremlin Bicetre
Metro 7 : Porte d'Italie
Bus : 47, 125, 131, 185, 186, PC 1
Site web : **www.epita-convention.com**
E-mail : **infos@epita-convention.com**

エピタ

Chuck Jones

DISPARU FIN FÉVRIER, CHUCK JONES, FUT L'UN DES CINQ PAPAS DE BUGS BUNNY, DAFFY DUCK, PORKY PIG, ET ELMER FUDD. MAIS IL FUT SURTOUT LE CRÉATEUR DE BIP BIP ET WILE E. COYOTE, PÉPÉ LE PUTOIS, ET MARVIN LE MARTIEN... IL DIRIGEA LES PLUS GRANDES STARS TOONS DE LA WARNER BROS ET SUT FAIRE RIRE DES GÉNÉRATIONS ENTIÈRES PENDANT PLUS DE 60 ANS.

© DR

△ What's up doc ?

◁ To duck or not to duck ?

◁ « Picaboo »

« L'animation, c'est la comédie, et un animateur doit réagir, comme le fait un acteur, à une très stricte discipline. En bref, un animateur doit pouvoir faire son numéro sur une scène sans décors, sans dialogues, sans accessoires, sans musiques, tout en se faisant comprendre. » Chuck JONES.

M. JONES

Né le 21 septembre 1912, Chuck JONES démarre sa carrière dans l'industrie du cinéma d'animation en 1932, au Studio d'animation Ub Iwerks Studio. Il y débute en tant que « laveur de Celluloïds » (une fois un film terminé, pour des raisons économiques, on effaçait le dessin produit pour en réutiliser le support… Technique employée par Disney sur *Les 101 Dalmatiens*). Après divers emplois dans des studios d'animation, JONES est embauché en 1937, comme animateur au Léon Schlesinger Studio. À l'époque ce studio est le principal fournisseur de dessins animés pour la Warner, celle-ci rachètera d'ailleurs ledit studio quelques années plus tard. Il rejoint ainsi l'équipe de Tex AVERY et Friz FRELENG. En 1938, à l'âge de 25 ans, il réalise son premier court métrage *The Night Watchman.*

Pendant la seconde guerre mondiale, le studio participe, à sa manière, activement à l'effort de guerre. On retrouve ainsi des "épisodes" où les *toons* que sont Daffy Duck, Elmer Fudd, Bugs Bunny, et Porky Pig combattent HIRO-HITO, HITLER ou MUSSOLINI. Ces *cartoons* servent alors à « gonfler » le moral des troupes, et même au recrutement de volontaires.

C'est en 1945 que Chuck JONES crée le personnage de Pépé le Putois (Pepé le Pew) et l'ébauche du célèbre couple Bip Bip et Coyote (Road Runner and Wile E. Coyote). Les deux héros commencent leur carrière en 1949 dans *Fast and Furry-ous*. Au départ, Bip Bip et Coyote n'étaient qu'une caricature des *cartoons* de l'époque mettant en scène de folles poursuites entre chiens et chats, souris et affreux matous. Contre toute attente, ce nouveau duo relance le genre, mais ce n'est curieusement que trois ans plus tard, que l'on retrouvera le second volet des aventures du coyote pourchassant l'insupportable volatile, sur les routes du désert du sud-ouest américain.

En 1949, c'est la consécration, deux *cartoons* produits par Chuck JONES participent aux Oscars : *For Scent-imental Reasons* avec pour héros Pépé le Putois et *So Much for So Little.* Tous deux sont récompensés.

Il devient une icône incontournable de l'animation en réalisant le film *What's Opera, Doc ?* (1957), une parodie de l'imaginaire wagnérien où Elmer Fudd invoque les éléments contre un astucieux Bugs Bunny. Il permet ainsi à de nom-

LES COMPÈRES

• **Fredrick BEAN dit « Tex » AVERY** (1908 - 1980)
Après avoir fait ses armes chez Disney, Tex part travailler en 1935 pour la Warner où il crée, entre autres PorkyPig, DaffyDuck et Bugs Bunny. Il travaille à la Warner jusqu'en 1941, qu'il quitte suite à un ultime désaccord avec Léon SCHLESINGER, le producteur. Il poursuit sa carrière à la MGM jusqu'en 1954, on peut noter qu'à cette époque il crée le très célèbre Droopy et sa légendaire réplique « *picaboo* ».
Par la suite il travaille dans la publicité, et « forme » des fans de Bugs Bunny…
Tex AVERY meurt en 1980 dans l'indifférence générale… Il est l'un des maîtres à penser de Chuck JONES

• **Friz FRELENG** (1906 - 1995)
Friz FRELENG a démarré sa carrière dans l'animation chez Disney, comme Tex AVERY.
Chez Warner, FRELENG a collaboré à la naissance de Porky Pig. Il a créé Sylvester ainsi que Yosemite Sam. On lui doit aussi le duo Titi et Grominet même si l'oiseau existait avant ce duo endiablé. C'est aussi lui qui fera de Speedy Gonzalez la star d'une série. Il a aussi créé le personnage de la Panthère Rose pour le film de Blake EDWARDS dans les années 60. FRELENG a reçu cinq Academy Awards, pour *Tweetie Pie, Speedy Gonzales, Birds Anonymous, Knighty-Knight Bugs*, et *The Pink Phink*.

• **Leon SCHLESINGER** (1883 - 1949)
Avant de devenir le producteur du département animation de la Warner Bros, Leon SCHLESINGER était à la tête de l'entreprise Pacific Art & Title, la plus importante société de production de films muets. Il a lancé les *Looney Tunes*, et les *Merrie Melodies* pour concurrencer Disney et ses *Silly Symphonies*. Il a longtemps signé les réalisations de Tex AVERY, Friz FRELENG et Chuck JONES, de son nom…

• **Michael dit « Mike » MALTESE** (1908-1981)
Avec Warren FOSTER et Tedd PIERCE, il est l'un des trois principaux scénaristes du département animation de la Warner Bros de 1937 à 1960. Son premier film fut *In The Haunted Mouse*, réalisé par Tex AVERY en 1941. Il collabora en même temps avec Friz FRELENG dans les films : *The Trial of Mr. Wolf* et *Hiawatha's Rabbit Hunt* (1941). Mais sa collaboration la plus longue et fructueuse fut avec Chuck JONES avec des films comme *Scent-imental Reasons* (1949), *Duck Dodgers in the 24 1/2th Century* (1953), *What's Opera, Doc ?* (1957). MALTESE est le co-auteur et co-réalisateur de la série *Bip bip et le coyote*. Il rejoint les studios Hanna et Barbera, dans les années soixante où il participe activement aux séries *Snagglepuss* et *The Flintstones*.

FILMOGRAPHIE DE CHUCK JONES

(un petit résumé de son œuvre qui comporte pas moins de 300 films)

The Bugs n' Daffy Show (1996)
That's Warner Bros. ! (1995)
Chariots of Fur (1994)
Merrie Melodies : Starring Bugs Bunny and Friends (1990)
Duck Dodgers and the Return of the 24 1/2th Century (1980)
Spaced Out Bunny (1980)
A Connecticut Rabbit in King Arthur's Court (1978)
How the Grinch Stole Christmas ! (1966)
Tom and Jerry (1965)
War and Pieces (1964)
To Beep or Not to Beep (1963)
Transylvania 6-5000 (1963)
A Sheep in the Deep (1962)
Martian Through Georgia (1962)
What's Opera, Doc ? (1957)
Rocket Squad (1956)
Jumpin' Jupiter (1955)
Duck ! Rabbit, Duck ! (1953)
Duck Dodgers in the 24 1/2th Century (1953)
Don't Give Up the Sheep (1953)
Little Beau Pepé (1952)
Fast and Furry-ous (1949)
It's Murder She Says (1945)
Hare Conditioned (1945)
Gas (1944)
Coming Snafu (1943)
Spies (1943)
The Aristo-Cat (1943)
To Duck... or Not to Duck (1943)
Porky's Ant (1941)
Tom Thumb in Trouble (1940)
Elmer's Candid Camera (1940)
Dog Gone Modern (1939)
The Night Watchman (1938)

breux enfants de découvrir WAGNER et l'opéra au travers d'un dessin animé.

Chuck JONES reste aux studios Warner jusqu'en 1962, date à laquelle Jack WARNER ferme brutalement le département animation et vend en bloc tous les *cartoons* du catalogue à la télévision. Ce même WARNER fait aussi disparaître en fumée trente ans d'originaux pour stocker des archives publicitaires…

Chuck JONES travaille alors, pendant une courte période aux studios Disney, participant notamment à *La Belle au bois dormant*. Il prend ensuite la direction de la division animation de la MGM, dirige une nouvelle mouture de la série *Tom et Jerry*, s'adaptant tant bien que mal à une œuvre déjà très « cadrée », enracinée dans les mêmes stéréotypes depuis 1940. N'arrivant pas à la renouveler, le succès n'est pas au rendez-vous.

En 1962, il crée sa propre société, Chuck Jones enterprise, réalise et produit, avec succès, différents films comme *How the Grinch Stole Christmas !* (1966). Ce spécial pour la télévision diffusé durant les fêtes, influencera Tim BURTON pour *Nightmare before Christmas* (1993), mais aussi le film *The Grinch* (2000). En 1965, il reçoit une nouvelle statuette pour *The Dot and the Line*, inspiré du livre de Norton JUSTER.

Chuck JONES a été l'artiste-animateur le plus exposé au monde, avec près de cent cinquante expositions dans des galeries d'art, des musées incluant même une rétrospective au « MoMA » de New York.

Il s'est éteint le 22 février 2002, à Corona Del Mar, Californie, à l'âge de 90 ans…

L'artiste-animateur : Chuck JONES

Tout d'abord qu'est ce qu'animer ?

Dans le dictionnaire, on trouverait :

Animation : du latin *animatus*. (rare) Action, manière d'animer, de donner la vie, le mouvement.

Nous dirons plutôt :

L'animation, c'est de la comédie, et comme un comédien qui joue son rôle, l'animateur se doit de rentrer « dans la peau » du personnage qu'il anime. L'animateur se sert de simples dessins auxquels il donne la vie, aussi bien dans l'évolution graphique du personnage que dans sa personnalité.

C'est ainsi que pourraient se résumer l'œuvre et la ligne de conduite de ce chef d'orchestre qu'était Chuck JONES.

C. JONES n'est pas un simple réalisateur qui a créé des personnages de légendes, non, il est bien plus que cela. Il est tout d'abord un visionnaire : lui et l'excellent décorateur-*layoutman*[1] Maurice NOBLE vont inventer, bien avant d'autres, la première fusée en forme d'ogive et des décors lunaires qui feront date (*Hareway to the stars*, 1958). S'il a influencé Tim BURTON (voir plus haut), *Duck Dodgers in the 24 1/2th Century* (1953), lui, inspirera Georges LUCAS pour sa mythique trilogie *Star Wars*.

Les décors et le *layout*[1] doivent servir l'action, ils ne doivent pas perdre le spectateur. Ainsi, toujours dans *Duck Dodgers*, on peut voir un « evaporator », ancêtre de la machine à télé-transportation de *Star Trek*.

Les décors ultra minimalistes et surréalistes du Road Runner vont être maintes fois plagiés.

Avec une technique de travail originale qui s'approche plus du trompe-l'œil que de la stricte reproduction du réel, C. JONES va utiliser, à l'instar de Tex AVERY, le *story-board* (« *scénario complet sous forme d'esquisse* »[2]) comme une approche directe, se substituant ainsi à un « *gagman* » (littéralement un homme à comique de situation) qui rédige le scénarimage, en ne faisant appel au scénariste que pour mettre en place le squelette.

Il est le chef d'orchestre qui contrôle son film dans un tempo rigoureux, mettant en place petit à petit une psychologie crédible et profondément humaine : Daffy Duck et ses manies (cupidité, jalousie, égoïsme), Bugs Bunny et son flegme : « *What's up Doc ?* », Wile E. Coyote obsédé par la consommation, etc. Cette profondeur psychologique s'appuie sur les obsessions humaines : Grominet veut manger le Titi, Pépé le putois est un séducteur sûr de lui, Elmer Fudd est un chasseur stupide…

Ainsi le minutage quasi obsessionnel est là au service du *suspens*. On sait ce qu'il va se passer, mais le réalisateur éprouve un malin plaisir à nous faire languir jusqu'à la chute (et ce n'est rien de le dire !) ! Il est le maître de « l'effet de surprise ». Intransigeant, Chuck JONES contrairement à Tex AVERY dessine très bien et, pour chaque film, prépare une multitude de dessins qui servent à guider les animateurs. Cela lui permet de contrôler les attitudes au moment voulu et comme il le voit. C'est un réalisateur complet, capable de comprendre chaque animateur et ses capacités à jouer un rôle, une attitude.

Minimaliste dans ses procédés, il utilise un minimum de moyens pour exprimer un maximum de sentiments. En effet, pour donner vie à un personnage, il suffit de lui donner un mouvement oculaire qui en dit bien souvent beaucoup plus qu'un mouvement de la bouche. Il use de « l'arrêt sur image » à la perfection, permettant de détourner une autre technique : « l'anticipation ». Cette technique permet de faire comprendre au spectateur, par une action du corps (une exagération, un mouvement sur place quand un personnage veut courir) ce qu'il va se produire. C. JONES lui n'utilise qu'un simple « arrêt » sur image, une anticipation « intellectuelle ».

Il va sans dire que ses films sont les *cartoons* les plus intellectuels de tous les temps. Il va ainsi influencer des générations d'auteurs qui vont poursuivre ce qu'on appelle aujourd'hui le dessin animé pour adultes.

Ika

◁ Un petit titi, j'vais manger un petit Titi

◁ Le contre-révolutionnaire Bugs Bunny

Pour en savoir plus :
www.chuckjones.com
www.toonzone.com
Chuck JONES par Chuck JONES, éditions Dreamland.

1 — *Layout* : à partir du *story-board* (= scénarimage), le *layoutman* va mettre en scène, à l'échelle, les personnages et le décor, et par la même occasion crée les décors.

2 — SIEZNICK.

© 2002 TBS, INC . ALL RIGHTS RESERVED. AN AOL TIME WARNER COMPANY.

FILMOGRAPHIE		
1957	*Tic-Tac*	CM
1958	*Les Achalunés*	CM
1960	*Les Dents du singe*	CM
1964	*Les Temps morts*	CM
1965	*Les Escargots*	CM
1973	*La Planète sauvage*	LM
1975	*Le Jeu*	CM
1977	*Les Hommes-machines*	Pilote
1981	*Les Maîtres du temps*	LM
1984	*La Maîtrise de la qualité*	CM
1985	*La Prisonnière*	CM
1987	*Gandahar*	LM
1987	*Comment Wang-Fô fut sauvé*	CM

CM = court métrage LM = long métrage

Entretien avec René Laloux

RENÉ LALOUX EST LE SEUL RÉALISATEUR FRANÇAIS DE DESSINS ANIMÉS DE SCIENCE FICTION (VOIR PORTRAIT DANS AL64). EN 1973, IL RÉALISE AVEC ROLAND TOPOR L'UN DES CHEFS-D'ŒUVRE DU GENRE : LA PLANÈTE SAUVAGE (SORTI EN DVD CHEZ ARTE VIDEO). IL EST ÉGALEMENT L'AUTEUR DES MAÎTRES DU TEMPS (1981) ET DE GANDAHAR (1987). RENCONTRE AVEC UN HOMME AU FRANC-PARLER LÉGENDAIRE.

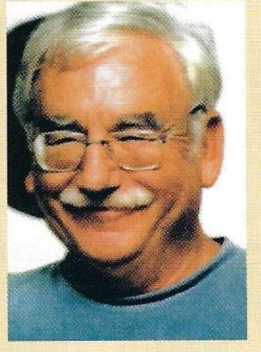
AnimeLand : Monsieur Laloux, pouvez-vous nous parler de votre collaboration avec Roland Topor ?

René Laloux : Lorsque nous nous sommes rencontrés, Roland était plus jeune que moi mais déjà célèbre. Cela dit, l'estime était réciproque car il adorait mon court métrage *Les Dents du singe*. Nous étions donc faits pour nous plaire. *La Planète sauvage* fut le clou de cette alliance artistique qui a tout de même fonctionné une dizaine d'années.

Roland était un personnage absolument éblouissant qui m'a fait découvrir ce qu'était l'imagination et le bien-fait d'avoir des milliers d'idées. Sa conception du monde était d'une richesse infinie. Ce qui ne veut pas dire, pour autant, qu'il était toujours facile à vivre…

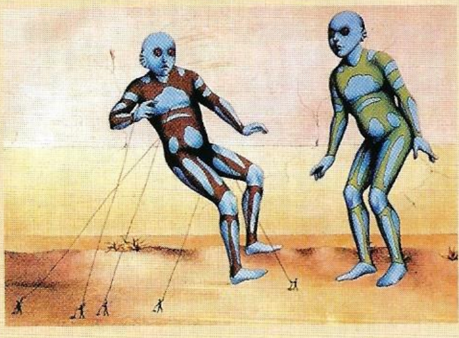
AL : Après Les Escargots*, comment êtes-vous passé du statut de réalisateur de courts métrages à celui de longs métrages ?*

◁ En 1973, *La Planète sauvage* remporte le Prix Spécial du Jury au 26e Festival de Cannes



RL : Par le biais d'une commande (la seule de toute ma carrière d'ailleurs). Les producteurs André Valio et Simon Damiani étaient si satisfaits des *Escargots*, le court métrage que je venais de réaliser avec Roland Topor, qu'ils ont lancé l'idée de monter un long métrage en animation à petit budget. Nous étions bien sûr très excités et Roland, qui était une mécanique à idées assez forcenée, a tout de suite pensé à adapter le *Gargantua* de Rabelais. Mais nous avons eu peur car nous nous sommes dit que le sujet était censurable, surtout en 1965.

L'idée d'adapter le roman *Oms en série* de Stefan Wul nous est venue car nous avions une grande admiration pour l'œuvre de cet auteur français de science fiction doté d'une imagination tout à fait extraordinaire (et qui s'est d'ailleurs fait « voler » plusieurs sujets par les cinéastes américains).

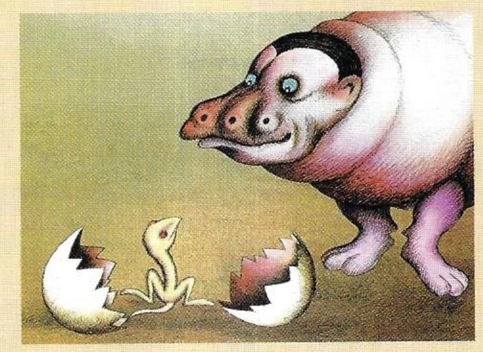


AL : Pourtant, à cette époque, la science fiction n'avait encore jamais été réellement abordée par le cinéma d'animation…

RL : Effectivement. C'est pourquoi Roland et moi avons longuement hésité. En général, la science fiction au cinéma fonctionne car, bien qu'elle mette en scène des personnages évoluant dans des mondes futuristes ou fantastiques, le protagoniste que l'on suit, lui, est vrai puisqu'il est incarné par un acteur. Notre crainte était que le spectateur ne décroche si ce personnage était imaginaire et dessiné… Et puis nous nous sommes dit : « Essayons ! C'est un pari intéressant ! ».

AL : Pourquoi êtes-vous parti tourner La Planète sauvage *à Prague en Tchécoslovaquie ?*

RL : Simplement parce qu'à l'époque, en France, il n'y avait pas de producteur de long métrage d'animation, à part André Sarrut qui avait produit *La Bergère et le ramoneur* (rebaptisé, plus tard, *Le Roi et l'oiseau*) de Paul Grimault. Or, dès 1948, plusieurs pays communistes européens s'étaient mis à construire des studios d'animation avec de grandes équipes et à produire des œuvres de création, du cinéma d'auteur de bonne qualité mais malheureusement très pauvre quant aux sujets abordés, du fait de la censure. D'autre part, en 1967 un accord de coproduction cinématographique venait d'être signé entre la France et



△ *La Planète sauvage* : des personnages au graphisme riche, parfaitement intégrés dans les décors grâce à leur traitement sur papier

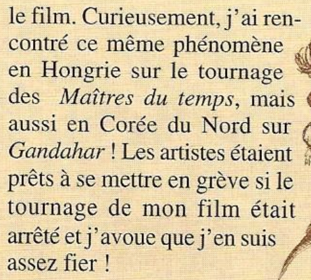
la Tchécoslovaquie. Les producteurs Valio et Damiani ont donc pensé qu'il serait intéressant financièrement de réaliser *La Planète sauvage* en Tchécoslovaquie. Nous avons par conséquent été les premiers Français à choisir la « mondialisation de l'esclave », c'est-à-dire que nous sommes allés là où l'esclave était le moins cher, à savoir, à l'époque, dans les pays communistes… Il faut tout de même tenir compte du fait que j'étais sympathisant de gauche et que nous leur apportions des dollars, ce qui leur rendait service. De plus, nous partagions avec eux une certaine vision des choses, notamment de la suprématie du fond sur la forme, ce qui constituait un terrain extrêmement favorable pour travailler. Cela dit, je n'étais pas le premier « capitaliste mondialiste » de l'animation car en 1967, les Américains, qui avaient déjà tout compris, réalisaient des *Tom & Jerry* dans le plus beau studio de Prague…

AL : Comment se fait-il que le tournage de La Planète sauvage *se soit révélé si douloureux pour vous ?*
RL : Pour vous répondre, je dois évoquer les problèmes que j'ai rencontrés avec Roland Topor. Lorsque les producteurs sont parvenus tant bien que mal à monter financièrement *La Planète sauvage*, Roland m'a annoncé qu'il ne voulait plus participer au film... Inutile de dire que j'étais furieux. Lorsque je lui ai demandé pourquoi, il m'a répondu : « *Ma mère m'a dit que je ne devrais pas faire ce film car ce n'est pas intéressant pour moi.* »… Bravo les mères castratrices !..

Roland n'était pourtant pas quelqu'un de méchant, mais simplement un généreux qui vivait très vite et qui avait beaucoup à donner. Or, passer deux ans sur un seul sujet était pour lui totalement inacceptable, ce en quoi on ne peut absolument pas le blâmer…

Nous sommes tout de même parvenus à une sorte d'accord, à savoir que Roland, qui avait apporté de formidables idées scénaristiques et graphiques pendant la préparation du film, travaillerait encore ponctuellement sur le graphisme lorsque nous en aurions besoin. De mon côté, je recruterais un dessinateur à Prague afin d'assurer le traitement graphique définitif de *La Planète sauvage*. Bien entendu, cela m'a rendu totalement vulnérable aux attaques des fonctionnaires tchèques contre lesquels j'ai dû me battre seul car, en quatre ans, je n'ai vu Roland que quinze jours à Prague…

Entre moi et les Tchèques, c'était une guerre sans fin car ils avaient une peur bleue de ce que je faisais et ne pensaient qu'à me tuer artistiquement en me faisant remplacer par un animateur tchèque. De plus, techniquement, il nous a fallu attendre une année entière avant d'obtenir des images nettes en couleurs sur le banc-titre. À cela se sont ajoutés les problèmes de laboratoire et de pellicule… Heureusement, le jour où les artistes tchèques ont vu pour la première fois sur l'écran de l'animation en couleur définitive qui leur a plu, il s'est produit un déclic et j'ai alors su que l'équipe était désormais soudée dans un même but : le film. Curieusement, j'ai rencontré ce même phénomène en Hongrie sur le tournage des *Maîtres du temps*, mais aussi en Corée du Nord sur *Gandahar* ! Les artistes étaient prêts à se mettre en grève si le tournage de mon film était arrêté et j'avoue que j'en suis assez fier !



◁ Dessin préparatoire de Roland Topor pour *La Planète sauvage*

Douze phases d'un cycle en papier découpé, soit une seconde d'animation ▽

AL : Pouvez-vous nous expliquer le principe et les avantages graphiques de ces deux techniques d'animation particulières que sont le papier découpé articulé et le papier découpé en phases ?
RL : Dans les années 60, lorsque nous nous sommes lancés dans la réalisation de courts métrages d'animation, nous avons choisi la technique du papier découpé articulé qui avait l'avantage d'être simple et surtout peu coûteuse. Ce fut le cas sur *Les Escargots*, en particulier, où notre manque de moyens nous a poussés à réaliser un film doté d'une animation restreinte mais d'un très beau graphisme (contrairement aux *cartoons* américains où la qualité du mouvement l'emportait sur celle du graphisme).

En revanche, avec le papier découpé en phases, au lieu de déplacer et de photographier un mannequin en carton articulé 24 (ou 12) fois pour obtenir une seconde d'animation, on dessinait sur papier (que l'on découpait ensuite) douze phases successives pour chaque mouvement. C'est la technique que nous avons utilisée sur *La Planète sauvage*. On y gagnait ainsi en souplesse d'animation, tout en conservant la richesse graphique accordée par la finesse du traitement de la couleur et du trait sur le papier. Il s'en dégageait une vie qu'un trait imprimé sur celluloïd avec de grands aplats de gouache ne donnera jamais car le cellulo est une matière barbare, tandis que le papier est une matière très noble.

Cela dit, le talent de Walt Disney, à ses débuts, est d'avoir su exploiter le cellulo en choisissant, par rapport à ses décors très modelés, très en profondeur et en perspective, des couleurs tellement justes et harmonieuses pour ses personnages que l'intégration était parfaite.

Pour en revenir au papier découpé en phases, il est indéniable qu'il s'agit d'une technique très onéreuse et que, par conséquent, personne ne refera jamais plus un film comme *La Planète sauvage*…



△ *Les Maîtres du temps* (1981), d'après des dessins de Mœbius

◁ *Gandahar* (1987), une collaboration Laloux-Caza

AL : Vous avez déclaré que les enfants disposaient d'« un extraordinaire appétit d'imaginaire *». Vos films leur sont-ils destinés ou bien s'adressent-ils à un public plus adulte, comme on l'a souvent dit de* La Planète sauvage *?*
RL : Cette idée reçue est due à une erreur de calcul de notre part. À l'époque, par réaction contre Disney qui dominait le marché des films pour enfants, nous avons voulu travailler pour les spectateurs adultes. Cependant, au fur et à mesure, nous nous sommes rendus compte que, contrairement aux adultes, les enfants, eux, comprenaient tout à fait ce que nous faisions. D'ailleurs, pour avoir présenté mes longs métrages devant des enfants, des adolescents, des adultes ou même des vieillards, je constate que mes meilleurs « clients » ont toujours été les enfants de 5-6 ans. Ce sont eux qui m'ont apporté le plus de fierté d'avoir accompli ce travail et auxquels je suis le plus reconnaissant !

AL : Selon vous, « le vrai cinéma, c'est l'animation *»…*
RL : Oui car je crois qu'on a mal analysé ce qu'était le cinéma d'animation. Le dessin, la peinture ou la gravure sont des images qui sont demeurées fixes durant près de 32.000 ans. Le dessin n'a pu se mettre à bouger que lorsque l'on a inventé la caméra et que l'on s'est mis à le reproduire 24 fois par seconde, à le filmer, puis à le projeter. C'est cela la véritable révolution cinématographique ! Le dessin animé est un art totalement virtuel qui annonce logiquement l'image de synthèse et le monde moderne. La révolution moderne est née avec Émile Reynaud et la projection du dessin animé en 1892. Le travail avec l'acteur, lui, n'est qu'une pâle copie de la réalité. C'est de la photo qui bouge… Or, la photo qui bouge ne sera jamais aussi magique que le dessin qui bouge !

Propos recueillis par Fabrice Blin en août 2001 à l'occasion de la réalisation des suppléments du DVD de *La Planète sauvage* (ARTE VIDEO)

Un grand merci à Florence Dauman de ARGOS FILMS.

ICONOGRAPHIE © RENÉ LALOUX

LES ENFANTS DE LA PLUIE

△ Nath, l'Hydrophobe, sur sa monture (dessin préparatoire de Patrice SANAHUJAS pour *À l'ombre du Dragon*)

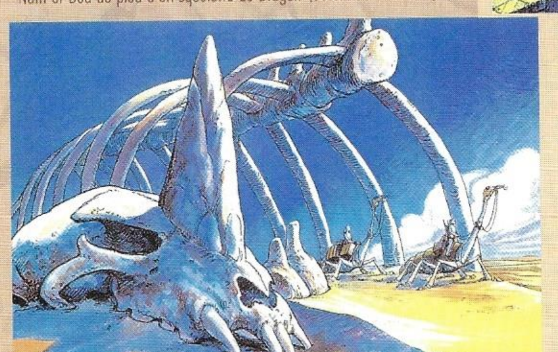
DANS QUELQUES MOIS SORTIRA SUR LES GRANDS ÉCRANS FRANÇAIS LE PREMIER LONG MÉTRAGE D'ANIMATION DU RÉALISATEUR PHILIPPE LECLERC : LES ENFANTS DE LA PLUIE. UN PROJET INITIÉ PAR RENÉ LALOUX IL Y A PRÈS DE VINGT ANS ! À PARTIR D'AUJOURD'HUI ET DANS LES NUMÉROS À VENIR, ANIMELAND VOUS INVITE À PÉNÉTRER DANS LES COULISSES DE CETTE AMBITIEUSE PRODUCTION HEXAGONALE À LA GENÈSE POUR LE MOINS ÉPIQUE.

Les projets auxquels René LALOUX a été contraint de renoncer durant sa carrière sont légion. Parmi ceux-là, il en est un qui a hanté le cinéaste de façon récurrente pendant quinze ans avant d'être repris en main par Philippe LECLERC, assistant-réalisateur sur son troisième long métrage, *Gandahar* (1987).

Phase 1 : Le Monde des dieux-nains

« J'ai rencontré Serge BRUSSOLO en 1983 à l'occasion d'une projection des Maîtres du temps *à la Cinémathèque. Je souhaitais faire sa connaissance car j'avais lu et beaucoup apprécié ses premiers romans. Je lui ai donc expliqué que je désirais tirer un long métrage de l'un de ses textes »* se souvient René LALOUX.

Nath et Boa au pied d'un squelette de Dragon (dessin de SANAHUJAS) ▽

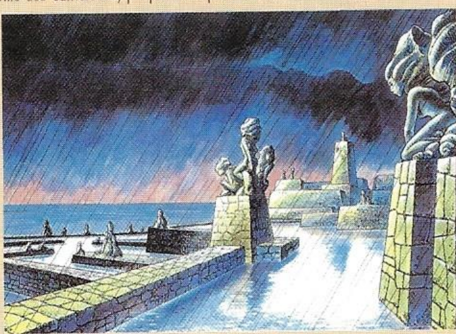


Serge BRUSSOLO est le « touche-à-tout » de génie de la littérature populaire française (science fiction, fantastique, *thriller*, policier...). La plupart des romans qu'il a rédigés dans sa prolifique période « science fiction » (plus de soixante titres écrits dans ce genre depuis 1981 !) appellent littéralement l'adaptation cinématographique, tant la richesse visuelle qui se dégage de son imaginaire est surprenante.

Certain d'avoir découvert avec l'œuvre de BRUSSOLO une véritable mine d'idées et d'adaptations potentielles en dessins animés, LALOUX se met alors à plancher sur divers projets de films tirés de ses romans délirants.

« Je pensais particulièrement, à l'époque, au Carnaval de Fer[1], *mais Serge m'a aiguillé sur* À l'image du dragon[2], *roman qui, à son avis, s'adaptait mieux au cinéma d'animation. L'histoire décrit la lutte à mort qui oppose deux peuples vivant sur une planète sur laquelle alternent deux saisons : l'été et la saison des pluies. Les Caméléons redoutent la première et les*

La ville des Caméléons, peuple de la pluie (dessin de SANAHUJAS) ▽



Hydrophobes, la seconde. Le récit se concentre sur le périple du tout jeune chevalier Nath et de son écuyère muette Boa, guerriers Hydrophobes partis en campagne contre les Caméléons... »

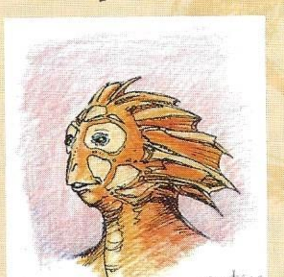
En 1983, LALOUX se lance donc dans la rédaction d'une première adaptation du roman *À l'image du dragon*, qu'il intitule *Le Monde des dieux-nains*. Sur cette base, il confie à un vieil ami, le dessinateur et animateur José XAVIER, le soin d'exécuter les premiers dessins préparatoires.

▽ Des jeunes filles du peuple Caméléon statufiées

Malheureusement, malgré tous les efforts qu'il déploie muni de cette ébauche prometteuse de dossier, René LALOUX ne parvient pas à intéresser les financiers à son projet...

Phase 2 : À l'ombre du dragon

« Nouveau titre pour Le Monde des dieux-nains, *illustré, cette fois-ci, par le regretté Patrice SANAHUJAS, dessinateur de grand talent disparu beaucoup trop tôt. Je l'avais rencontré vers 1985, tandis qu'il préparait, avec Philippe LECLERC, un court métrage qui n'a finalement pas abouti. Je lui avais alors proposé de reprendre le travail d'illustration du scénario tiré du livre de BRUSSOLO. Patrice n'a malheureusement eu le temps que d'effectuer quelques magnifiques dessins préparatoires... »*



Comme l'explique René LALOUX, c'est à l'occasion de sa rencontre avec le jeune dessinateur-illustrateur Patrice SANAHUJAS que le projet d'adapter le roman de Serge BRUSSOLO, *À l'image du dragon*, est à nouveau d'actualité. Très inspiré par le sujet, SANAHUJAS effectue rapidement toute une série de dessins en couleurs illustrant les scènes-clé de l'histoire. Parallèlement, LALOUX fait appel à son ami scénariste Raphaël CLUZEL (avec qui il vient alors tout juste de co-signer le scénario de *Gandahar*) afin d'améliorer, avec son aide, la structure du *Monde des dieux-nains*. Ce travail de rédaction à quatre mains aboutit à une nouvelle adaptation à laquelle ils donnent le titre de *À l'ombre du dragon*.

Mais René LALOUX est une nouvelle fois confronté à la difficulté de réunir les fonds nécessaires à la production de son long métrage. Les choses vont s'accélérer lorsqu'il contacte le producteur délégué de *Gandahar*, Léon ZURATAS, à qui il fait lire le projet. Nous sommes alors en 1992. Séduit par l'originalité du sujet, celui-ci soumet le scénario à la Commission d'Avance sur Recette du Centre National du Cinéma[3]... qui le rejette. Néanmoins, la Commission accepte (fait exceptionnel) que ce projet de qualité soit présenté une seconde fois, à condition que les

scénaristes effectuent un travail de réécriture aboutissant à un véritable scénario et non, comme c'est le cas, à une longue nouvelle littéraire manquant de construction cinématographique.

La suite des événements a malheureusement voulu que Raphaël Cluzel et Patrice Sanahujas décèdent prématurément à très peu d'intervalle, ce qui a certainement porté un sérieux coup au moral de René Laloux.

De son côté, Léon Zuratas ne renonce pas pour autant et, en 1995, il engage en tant que *script doctor* la scénariste Laurence Kilberg qui effectue un remarquable travail de construction à partir des recommandations de René Laloux. Cette version du scénario, retitrée *À l'ombre des dragons*, va, cette fois-ci, permettre au duo Laloux-Zuratas d'obtenir le bénéfice de l'Avance sur Recette.



◁ Les mystérieux Dragons (dessin de Patrice Sanahujas)

Entre-temps, la même année, Serge Brussolo avait lui-même rédigé, en trois semaines, quatre vingt pages d'une adaptation de son propre roman pour le cinéma. Mais Laloux et Zuratas avaient écarté ce scénario qu'ils jugeaient trop sombre.

Pourtant, manifestement très déprimé par les disparitions brutales de Patrice Sanahujas et de son ami proche Raphaël Cluzel, René Laloux semble se désintéresser progressivement du projet. En 1997, à la mort d'un autre de ses proches, Roland Topor (voir entretien pages précédentes), il annonce finalement à Léon Zuratas qu'il lui cède le projet. Il quitte ensuite Paris pour s'installer à Angoulême où il enseignera quelques années au Département d'Images Numériques du Centre National de la Bande Dessinée et de l'Image avant de prendre sa retraite.

Toujours très attaché au projet, Léon Zuratas, quant à lui, se retourne alors vers les anciens complices de René Laloux sur *Gandahar* : Philippe Leclerc et le dessinateur Philippe Caza.

Phase 3 : Skän, guerrier du soleil

C'est en 1997, au Festival d'Annecy, qu'un accord est conclu entre Zuratas, Leclerc et Caza, restés tous trois en très bons termes depuis le tournage de *Gandahar*. Par ailleurs, lorsqu'il apprend que le trio reprend le flambeau, René Laloux se déclare très satisfait de cette continuité logique apportée à son œuvre.

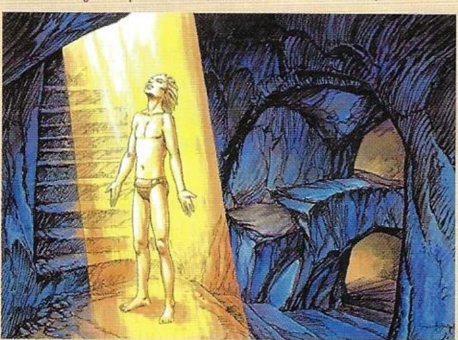
Convaincus que l'histoire recèle un énorme potentiel cinématographique, Philippe Caza et Philippe Leclerc commencent donc par effectuer une relecture attentive du scénario de Laloux et Kilberg. Ils constatent très rapidement que même si le travail d'adaptation est excellent, le ton général, baignant dans une noirceur déprimante, n'est pas à leur goût.

◁ Nath retire son armure qui le protège de la pluie

Néanmoins, Caza, particulièrement attiré par l'aspect *heroïc fantasy* du sujet, s'attèle avec bonheur au travail de création graphique. En moins d'un an, il accouche ainsi de plusieurs dizaines de dessins préparatoires et, de fil en aiguille, donne vie à un univers extrêmement riche et cohérent (assez voisin de celui de sa série en bandes dessinées, *Le Monde d'Arkadi*, rééditée chez Delcourt).

En 1998, constatant que les recherches de Caza en matière de graphisme l'amènent à développer de nombreuses situations dramatiques très originales, Léon Zuratas lui propose d'écrire une nouvelle version du scénario. Désireux depuis longtemps de tenter une telle expérience, Caza accepte l'offre et rédige, avec la collaboration de Philippe Leclerc, sa propre adaptation du roman de Brussolo qu'il baptise *Skän, guerrier du soleil.*

▽ Nath régénéré par le soleil (dessin de Patrice Sanahujas)



▷ Un guerrier Hydrophobe défiguré par la pluie

Sur la forme, ce sont essentiellement les noms propres qui subissent de nombreuses modifications. Ainsi, Caméléons et Hydrophobes deviennent respectivement Hydross et Pyross, Nath se nomme désormais Skän... Quant au fond, Caza a l'intelligence de ne pas ignorer systématiquement le travail accompli par les précédents scénaristes. Il y puise les idées qui lui plaisent et fait évoluer l'histoire vers un concept globalement plus « grand public » et spectaculaire.

Phase 4 : Les Enfants de la pluie

Toutefois, en 1999, comme la construction ne le satisfait pas encore pleinement, Léon Zuratas fait appel au savoir-faire de Laurent Turner, jusque-là scénariste de séries télévisées essentiellement. Turner, Caza et Leclerc reconstruisent donc l'histoire ensemble et aboutissent à un séquencier (c'est-à-dire le scénario rédigé dans sa continuité, séquence par séquence, à l'exception des dialogues) extrêmement bien charpenté. Enfin, c'est Philippe Caza, dans une relation permanente d'échange avec Philippe Leclerc, qui écrit les dialogues du film dont le titre définitif est *Les Enfants de la pluie*, en référence aux Hydross.

C'est ainsi qu'au début de l'année 2000, soit dix-sept ans après la première version écrite par René Laloux, le scénario tiré du roman de Serge Brussolo *À l'image du dragon* voit enfin le jour sous sa forme définitive. Un scénario finalement très librement adapté du livre dont seule demeure l'idée forte, à savoir l'antagonisme des deux peuples. Pour le reste, la nature-même des personnages et de leurs rapports a été entièrement revue, tandis que la noirceur globale du propos a été largement gommée.

Ainsi, grâce à la participation de scénaristes et de dessinateurs aux sensibilités variées, le projet des *Enfants de la pluie* aura, au terme d'une gestation exceptionnellement longue, acquis la maturité nécessaire à la réussite artistique du long métrage.

Fabrice Blin

Merci à René Laloux et Léon Zuratas.

1 — *Le Carnaval de fer* (Editions Denoël, 1983).

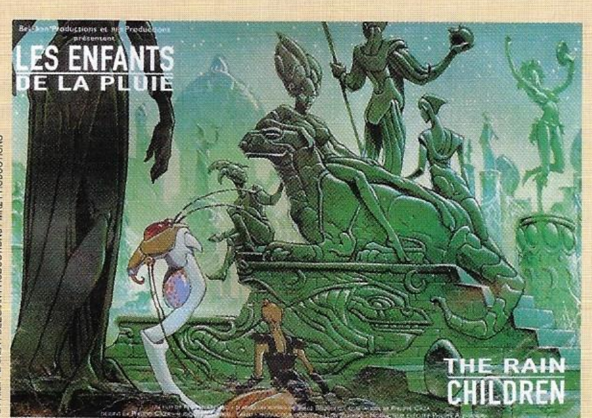
2 — *À L'image du dragon* (Éditions Fleuve Noir, 1982 / Éditions Gérard de Villiers, 1992).

3 — Institution étatique qui aide les producteurs français indépendants du cinéma et de la télévision dans leurs recherches de financement.

Dans les prochains numéros d'AnimeLand, nous vous proposerons des entretiens avec l'équipe de production des *Enfants de la pluie* : Léon Zuratas (producteur délégué), Philippe Caza (créateur graphique et co-scénariste) et Philippe Leclerc (réalisateur).

ICONOGRAPHIE © PATRICE SANAHUJAS / RENÉ LALOUX

▽ Dessin préparatoire de Philippe Caza pour *Les Enfants de la pluie*



© PHILIPPE CAZA / BELOKAN PRODUCTIONS / MK2 PRODUCTIONS

Spécial La Cinq
Séquence souvenir !

LE 20 FÉVRIER 1986, LA CINQ, PETITE SŒUR DE SON HOMOLOGUE ITALIENNE, NAÎT DANS UNE AMBIANCE DE FÊTE (PAILLETTES, CHAMPAGNE, JOLIES FILLES !) ET ENRICHIT LE PAYSAGE AUDIOVISUEL FRANÇAIS (PAF).

La chaîne française 100% italienne (!) appartient entièrement au puissant Berlusconi qui règne déjà en maître sur le monde de la télévision privée en Italie ! De suite, La Cinq est perçue comme une menace par les professionnels de l'audiovisuel en France… Une histoire courte, unique et riche en rebondissements va en découler…

Dès février 87, par commodité, l'Italien Berlusconi accueille le groupe français Hersant dans le capital de La Cinq au moment de la réattribution de la concession de la chaîne (de son côté, la chaîne TV6 – apparue également en 86 – devient M6 et la propriété de Métropole TV). Déjà à cette époque, on dit en coulisses qu'il existe une chaîne de trop dans le PAF et qu'il faudra bien qu'une des dernières-nées disparaisse… Voilà qui fait frémir ! Mais côté scène, en l'occurrence La Cinq, on ne laisse rien paraître…

© BIG WEST / TATSUNOKO

Robotech fut diffusé en *prime-time* en 1987 △

Démarrage en douceur

Les Schtroumpfs ouvrent la voie aux programmes jeunesse. Ceux-ci, d'abord restreints, prennent leur essor à partir de 87 avec l'émission Youpi l'école est finie ! dont la mascotte, un lapin bleu zappeur virtuel — il s'agit d'un personnage de dessin animé imaginé pour l'occasion — conquiert rapidement le jeune public. Alors que les épisodes des *Schtroumpfs* sont diffusés en boucle depuis plusieurs mois, La Cinq propose enfin deux inédits japonais : *Cathy la petite fermière* et *King Arthur* (précédemment édité en vidéo chez Jacques Canestrier).

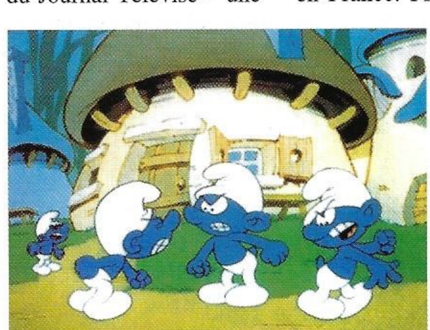


© LA CINQ

◁ Zappy, l'inoubliable mascotte de l'émission à ses débuts…

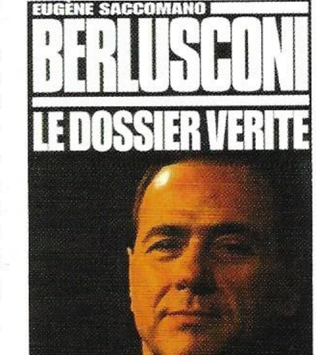
Mais la nouveauté la plus remarquable est sans aucun doute le *Space Opera Robotech*. Initialement diffusé très tôt en matinée (souvent à partir de six heures !) ou l'après-midi (sans oublier les dimanches matin à 10 h 30), cet *anime* de science fiction a ensuite droit à une heure de grande écoute (rentrée 87 de 20 h à 20 h 30). Une innovation (ce créneau horaire sera ensuite occupé à partir de septembre 87 par l'arrivée du Journal Télévisé – une volonté du Français Hersant) ! La série obtient une audience significative si on considère le nombre réduit de téléspectateurs à recevoir La Cinq, dû aux problèmes de réseau d'émission de la chaîne (seule une partie du territoire français reçoit la cinquième et sixième chaîne).

C'est fin août que débarquent davantage de séries animées provenant du catalogue de La Cinq italienne : ce sont principalement des productions japonaises non violentes comme *Princesse Sarah, Dans les Alpes avec Annette* ou bien encore *Emi Magique* (première *magical girl* de La Cinq).



© PEYO / HANNA BARBERA

Les Schtroumpfs, le premier dessin animé à débarquer sur La Cinq ▷



Toute la vérité, rien que la vérité ? ▷



© S. TAKAHASHI - S. YUKIMURO / TMS

△ *Claire et Tipoune*, une série humoristique très originale

Courant septembre, *Le magicien d'Oz* (dont un long-métrage résumant la série sera diffusé ultérieurement) et *Jeanne et Serge* rejoignent la grille des programmes. Le ton est donné : la politique de la chaîne est et restera de diffuser des séries « gentilles » mettant en avant des valeurs positives comme l'esprit sportif ou l'amitié, et de viser un public davantage familial. *Jeanne et Serge* explose l'audience et motive de nombreuses adhésions dans des Clubs de Volley-Ball en France. Plusieurs magazines et hebdomadaires s'en font l'écho dans leurs colonnes…

Premier semestre 88, La Cinq confirme son positionnement avec l'arrivée d'une pléthore de nouveautés : *Flo et les Robinson Suisses, Le Tour du monde de Lydie, Le Monde enchanté de Lalabel, Creamy merveilleuse Creamy, Sandy Jonquille, Vanessa et la magie des rêves* ou bien encore *Embrasse-moi Lucile*. À côté de ces séries nipponnes, La Cinq innove avec la diffusion de la série *live* interactive (*made in* USA) *Captain Power et les soldats du futur* qui fait son apparition sur les écrans le 30 mars. Des produits dérivés Hasbro sont mis sur le marché tardivement et le succès commercial ne suit pas…

Dorothée, qui depuis septembre 87 a mis en place son Club, ne reste pas les bras croisés et ne se contente plus de rediffusions comme *Goldorak, Candy* ou *Capitaine*


© IZUMI MATSUMOTO / AKEMI TAKADA / SHŪEISHA / STUDIO PIERROT

Max et Cie et *Creamy Merveilleuse Creamy*, deux séries du studio Pierrot qui auront fait connaître TAKADA Akemi au public français △ ▷

Flam. Elle frappe un grand coup en lançant la diffusion de deux séries qui vont marquer deux générations : *Les Chevaliers du Zodiaque* et *Dragon Ball.*


© AKEMI TAKADA / STUDIO PIERROT

TF1/La Cinq : la guerre est déclarée

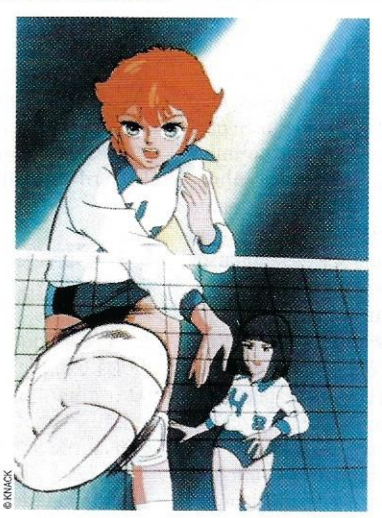
Septembre 88 : c'est l'explosion du dessin animé nippon. La Cinq ne lâche pas un pouce de terrain et fait la part belle au sport (*Cynthia ou le rythme de la vie, Olive et Tom*), à l'évasion (*Karine et l'aventure du nouveau monde, Les aventures du petit Koala*), à la magie (*Susy aux fleurs magiques*) et à l'humour (*Vas-y Julie, Les aventures de Claire et Tipoune*). Dorothée, revenue du Japon les valises pleines à craquer, lance alors la diffusion de séries qui trouveront vite leur public. *Juliette je t'aime* fait alors son apparition sur nos écrans ainsi que *Muscleman* et *Ken le survivant.* La surenchère va trop loin : *Ken le survivant*, malgré son succès d'audience, va provoquer un tollé général chez les parents et les éducateurs. Le dessin animé, bien trop violent, n'a pas été conçu pour la classe d'âge visée par le Club Do' et les efforts déployés lors de son adaptation pour édulcorer le scénario n'y peuvent rien. Il va être supprimé de l'antenne tout comme *Muscleman*. Les *anime* qui restent connaissent les ciseaux du comité de censure et le regard avisé d'une commission bienveillante de psychologues ! Déjà, l'ombre du Conseil Supérieur de l'Audiovisuel (mis en place au moment de l'arrivée des chaînes privées et qui a été attiré par le « scandale Dorothée ») plane sur le dessin animé nippon. Mais contrairement aux idées reçues, le CSA ne censure pas… Il s'agit d'un « organe de régulation ». Alors que Dorothée scandalise les parents avec son émission, La Cinq obtient leur adhésion et termine en beauté une année 88 décidément bien remplie avec la diffusion de *Laura ou la passion du théâtre* et de *L'histoire du Père Noël*.

En 89, La Cinq s'ouvre davantage aux productions américaines avec *Les aventures de Teddy Ruxpin* et *Les défenseurs de la Terre…* et pioche dans le catalogue d'AB Productions des produits que le Club Dorothée ne souhaite pas diffuser. Sont alors proposés *À plein gaz, Gugu Ganmo, Grand Prix, Nolan, Smash, Paul le pêcheur* et *Caroline*. La situation profite à AB Productions qui — en plus de dégager des bénéfices — sait que ces dessins animés ne rapporteront dans l'ensemble que peu d'audience à sa concurrente. Concurrente qui peine déjà à percevoir suffisamment de recettes publicitaires.

Malgré cela, La Cinq préserve ses importations italiennes heureusement peu coûteuses car déjà amorties et diffuse *Les quatre filles du Docteur March, La Tulipe Noire, La petite Olympe et les dieux, Gwendoline, Sous le signe des mousquetaires* ou encore *But pour Rudy* (série équivalente à *Olive et Tom*).

Mais les nuages s'amoncellent au-dessus de la chaîne qui aborde une période financière critique en 90. Les programmes jeunesse souffrent de cette situation difficile et se renouvellent moins. On voit tout de même apparaître *Les aventures du Bosco, Angie détective en herbe* et *Le petit Lord* en janvier, *Max et Compagnie* en mai puis *Le retour du roi Léo, Malicieuse Kiki* et *Une vie nouvelle* en septembre. Mais les nouveautés font place progressivement à des rediffusions aléatoires.

◁ *Embrasse-moi Lucile*, un *shôjo* qui aura marqué les mémoires


© KNACK

La Cinq en déroute

Malgré tout, en 90, un nouveau créneau est créé à partir de mars avec l'arrivée de *Manu* (une coproduction dont la diffusion est accolée aux Journaux Télévisés). Suivent dans la case Youpi, *Lutinou et Lutinette* et *Magie Bleue* (que TEZUKA Osamu — le père d'*Astro le petit robot* — a juste eu le temps de terminer avant de nous quitter). Avril 90, *L'académie des Ninjas* (catalogue AB). Mai 90, *Les Koalous.* La Cinq est également accablée par la loi sur les quotas (décembre 90), obligeant à diffuser des œuvres françaises et/ou européennes : *Les triplés, Soulierville, Le Manège enchanté* (coproduit par AB), *Alice au pays des merveilles, Snorky, Maxie's* tenteront de remplir une partie de ce cahier des charges… L'année 90 se termine de manière terrible avec le rachat du catalogue Berlusconi par AB Productions. Le Club Do' devient le fournisseur exclusif de La Cinq. En effet, BERLUSCONI, se sentant plus ou moins contraint de quitter les rênes de la chaîne (la conjoncture politique ne lui est vraiment plus favorable !), revend *in-extremis* son impressionnant catalogue à AB Productions (cela concerne les dessins animés et les séries). Car fin 90, le Groupe Hachette annonce qu'il prend la direction de la chaîne. Une aubaine pour le groupe français qui cherchait depuis longtemps à mettre un pied dans le PAF ! Même si la situation globale de La Cinq n'est pas favorable, Hachette veut relever le défi. Ses marges de manœuvre sont pourtant réduites : Xavier COUTURE, qui est en charge de l'Unité Jeunesse alors inexistante (voir interview AnimeLand n° 3), se retrouve avec les restes qu'AB a daigné laisser à la nouvelle direction : *Goldorak, Gigi, Candy, Jayce et les conquérants de la lumière, Georgie, Rémi sans famille, Mes tendres années, Galaxy Express 999…* L'insouciance apparente de La Cinq italienne est terminée. Place aux déboires de La Cinq française… et au début de la fin !


© Y. TAKAHASHI / SHŪEISHA / TSUCHIDA PRODUCTION / TV TŌKYŌ

◁ △ *Olive et Tom* et *Jeanne et Serge*, deux séries cultes de La Cinq qui ont eu une grande influence auprès des clubs de sport français

Janvier 91, la déroute continue : *Bobobops, Mon petit poney, Robocop, Dr Slump, Wingman, Mes tendres années* comblent les trous… Un dimanche matin de mars, La Cinq, pourtant à

bout de souffle, nous réserve une belle surprise en diffusant le film *Guerriers d'Abel* (*Chevaliers du Zodiaque*). Certaines séries, à l'origine prévues pour La Cinq, débarquent sur TF1 : en mars 91, *Salut les filles* (rebaptisé *Tommy et Magali*) puis successivement *Embrasse-moi Lucile* (rebaptisé *Lucile Amour et Rock'n roll*) et *L'académie des Ninjas* (rebaptisé *Collège des Ninjas*). C'est ce qu'on appelle « faire du neuf avec du vieux », non ? L'équipe de Hachette lance le 2 avril le nouvel habillage de La 5 et Youpi subit les mêmes changements. Un habillage globalement plus sobre… Xavier COUTURE propose un nouveau concept avec une bande d'animateurs peu convaincants (Les trois rigolos de la Piratélé) et crée l'éphémère Club La Cinq (auquel les téléspectateurs peuvent souscrire). Immédiatement, le Club Do' copie l'idée… avec succès !

Pour garder ses meilleures séries, La Cinq est contrainte de les rediffuser en boucle, ce qui explique le retour brutal de quelques titres : *Max et Compagnie* et *Sous le signe des mousquetaires*, alors convoités par Dorothée. La nouvelle 5 essaie d'innover mais échoue et des séries bas de gamme (*Rambo…*) continuent de parasiter l'antenne. Heureusement, l'émission Babylone (présentée par Numa RODA-GIL) remonte le niveau en proposant *comics* et *mangas* mais sera vite interrompue. Dommage, d'autant que son animateur promettait entre autres l'arrivée prochaine sur La Cinq de *Patlabor,* série qui débarquera un an plus tard… sur TF1 ! Trois séries japonaises provenant des fonds de stock et dont les diffusions seront vite interrompues arrivent précipitamment : *Joe 2, La Reine du fond des temps* et *Raconte-moi une histoire*. À côté, c'est également la valse des séries provenant d'autres catalogues : elles vont et viennent sans relâche (*Gozura, Dino Riders, Bof, Spiral Zone…*).

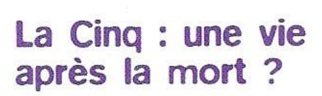
Fin mai, de nouveaux animateurs ridicules envahissent l'écran dont une cafetière et quelques monstres. À la rentrée 91 de septembre, les nouveautés sont rares mais valent le détour : *Pinocchio, Samuraï Pizza Cats* (de chez Saban), *Théo ou la batte de la victoire* (série rescapée de chez Berlusconi qui était prête à la diffusion depuis décembre 89) et le sublime *Nadia et le secret de l'eau bleue*. La Cinq fait également un effort pour présenter des classiques de Walt Disney à 20 h 30 (*Alice au pays des merveilles, Robin des Bois…*). Mais le déficit de La Cinq l'oblige à déposer le bilan en décembre 91. Xavier COUTURE quitte l'Unité Jeunesse de La Cinq juste avant l'annonce. Unité Jeunesse qui se retrouve affaiblie, sans ressource et aux abois… Début 92, la chaîne parvient à placer quelques unes de ses dernières "coproductions" avec IDDH (*Barnyard Commando* et *Bucky O'Hare*) sans réussir à placer *Michel Vaillant* (coproduit avec C & D).

En février 92, BERLUSCONI fait une dernière tentative et est prêt à investir dans la chaîne mais divers acteurs du monde politique et média l'en dissuadent (le gouvernement de l'époque veut absolument créer une chaîne culturelle hertzienne : ce sera Arte)… Même si La Cinq peut être sauvée, il est écrit qu'elle doit être sacrifiée. D'ailleurs, BERLUSCONI est devenu indésirable pour la plupart des acteurs du PAF et du monde politique ! Alors... La fin de la chaîne approchant, quelques dessins animés vont et viennent : *Clémentine, Sous le signe des mousquetaires… Denis la malice* est le dernier DA à être diffusé le 12 avril au matin.



1 – *À plein gaz*, une série venue du catalogue AB, qui ne fut jamais achevée, son studio de création ayant fait faillite
2 – *Nadia*, la dernière grande série proposée par la chaîne avant son déclin
3 – Le film d'*Une vie nouvelle* fait partie des *anime* qu'on aurait pu découvrir sur La Cinq…

© KAORU SHINTANI / MOVIE INTERNATIONAL
© NHK / SHÔGÔ VISION / GAINAX
© ADACHI MITSURU / SHÔGAKUKAN / TOHO / ASATSUSHINSHA / GROUP TAC



La Cinq : une vie après la mort ?

C'est donc la mort de La Cinq le 12 avril 92 à minuit après une soirée exceptionnelle consacrée à un long *flash-back* en compagnie de la rédaction de La Cinq (Jean-Claude BOURRET en tête…).

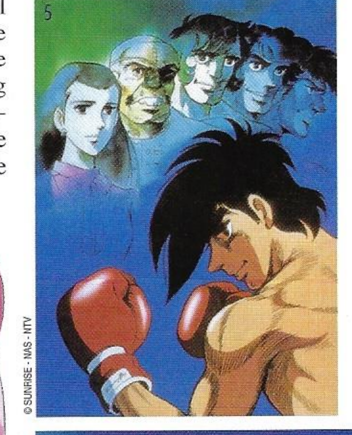
Le Club Do' a maintenant le monopole mais disparaîtra à son tour en septembre 97. La chaîne AB Cartoons sur câble et satellite est dès ses débuts (en 96) un mélange unique des séries de La Cinq et du Club Do'. Devenue Mangas le 1er septembre 98, la chaîne thématique continue de mettre à l'honneur ces anciennes séries d'une époque révolue… Et ça marche toujours !

Certains DA qui étaient prévus pour La Cinq trouvent successivement leur place sur des chaînes hertziennes dès septembre 92 (*Prostars, Graine de Champion* sur M6, *Les Enfants du Capitaine Trapp, La Légende de Blanche-Neige* sur France 3, *Robin des Bois* sur TF1…) et d'autres ont été miraculeusement remis à l'honneur sur Mangas (depuis fin 2000) : *Erika, Joe 2, Reine du fond des temps, Nathalie et ses amis…*

Mais il reste encore de nombreuses interrogations sur des programmes prévus sur La Cinq mais dont la France n'a aujourd'hui plus les droits sur la plupart des titres : les OAV d'*Olive et Tom* (non doublées), les films de *Creamy, Une vie nouvelle, Théo* et *Emi Magique* (non doublés), la série *Cours Annie Cours* (entièrement doublée mais dont les droits sont tombés), la deuxième série de *Erika* (*Yôko so Yôko*) jamais doublée… Avec la fin de La Cinq, un sentiment de gâchis est indéniable ! Malgré quelques programmes récupérés sur câble et satelite (chaîne Mangas) ou hertzien (TF1, France 3, M6), la perte est demeurée lourde et la conservation de certains de ces dessins animés bien déplorable…

Youpi, La Cinq ! On t'aimait bien et tu nous manques…

Pierre FAVIEZ et Rui PASCOAL





4 – *Yôko so Yôko*, la "suite" d'*Erika*, narre les aventures d'une nouvelle *idol*, Yôko
5 & 6 – *Joe 2* et *Nathalie et ses amis*, les séries miraculées

© ASHI PRODUCTION / BIG WEST
© SUNRISE - NAS - NTV
© MUSHI PRODUCTION

L'Antre du Snorgleux



Boutique de Marseille	Boutique de Aix en Pce	VPC
33, Rue de la PALUD	15, Forum des CARDEURS	BP 82
13006 MARSEILLE	13100 AIX EN PROVENCE	13484 MARSEILLE
04.91.54.33.45	04.42.23.43.61	CEDEX 20

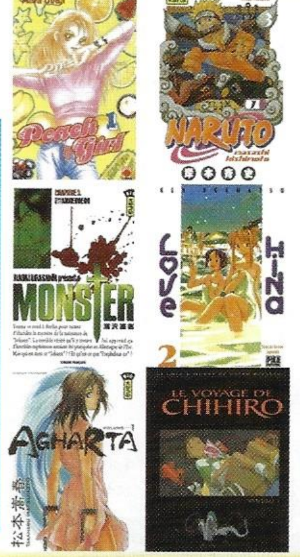
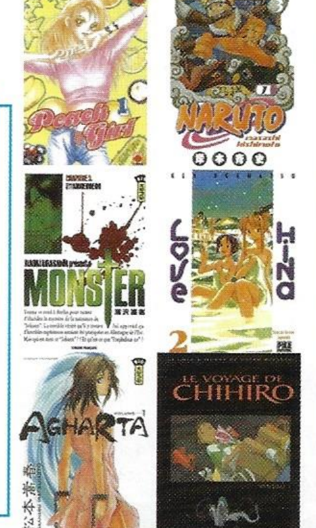
www.snorgleux.com Site entièrement refait!!

www.snorgleux.com



Mangas

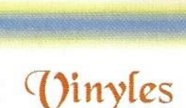
Editeur	Prix
Kana	5 €
Big Kana	6.60 €
Tonkam	Tel.
Pika	6.60 €
J'ai Lu	5.30 €
Gén. Comics	Tel
Glénat	6.10 €

Jeux Vidéo

Super Famicom	Nec
Neo Geo	Virtual Boy
Megadrive	Sega Saturn
Mega CD	PSX Jap
Family Computer	

CD et Vinyles



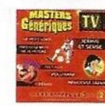


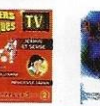






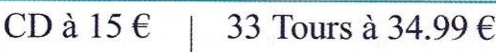






CD à 15 €	33 Tours à 34.99 €
Noir	Albator
Lain	Samourais de l'Eternel
Escaflowne	Juliette Je t'aime
Fushigi Yugi	Touch
Kenshin	Galaxy express 999

Autres titres disponibles



Et aussi...

Rami cards
Shitajikis,
Porte-clefs,
Comics,
Cellulos,
Peluches,
VHS,
DVD Chinois,
...








Vidéos



DVD à 15 €!!	DVD à 22.99 €
Blue Seed	Love Hina
Lost Universe	Lodoss
Les Mondes Engloutis	Saiyuki
El hazard	Kurumi
Tylor	Lain
Ken le Survivant	Blood
Saint Seiya	Ninja Scroll
Cybersix	City Hunter
Sankukai	NieA_7
Robotech	Autres titres disponibles
Cobra	
Capitaine Flam	

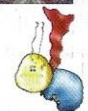









Figurines



Saint Seiya 1ers bronzes	44.99 €
Saint Seiya 2nds bronzes	29.99 €
Evangelion	29.99 €
Grand condor	59.99 €
Zia	44.99 €
Tao	44.99 €
Solaris	52.99 €
S.O.C. Gaiking	200.00 €

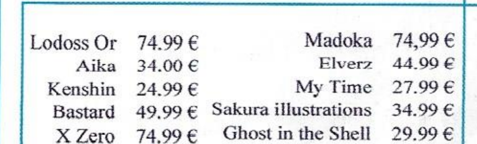
Autres Modèles Disponibles

Snorgleux

Artbooks



Lodoss Or	74.99 €	Madoka	74,99 €
Aika	34.00 €	Elverz	44.99 €
Kenshin	24.99 €	My Time	27.99 €
Bastard	49.99 €	Sakura illustrations	34.99 €
X Zero	74.99 €	Ghost in the Shell	29.99 €







Bon de Commande



à recopier et à envoyer à:
L'Antre du Snorgleux - BP 82 - 13 484 MARSEILLE- CEDEX 20

Désignation Article		Prix
	Frais de Port	6.00 €

Les Pingouins à la rescousse

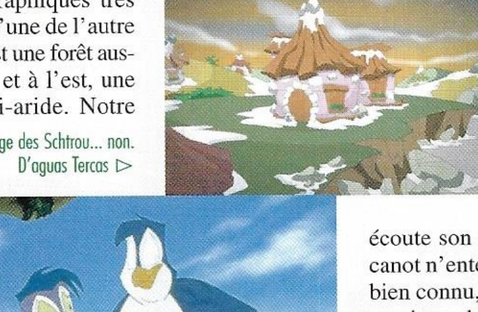


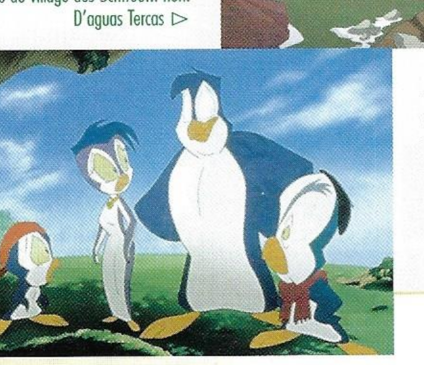
IL EST PLUTÔT NORMAL, POUR UN MAGAZINE QUI A COMME MASCOTTE UN PINGOUIN, DE PARLER DE NOS AMIS LES PALMIPÈDES. AUSSI, ANIMELAND A DÉCIDÉ, CE MOIS-CI, DE VOUS PRÉSENTER LA LOINTAINE FAMILLE DU PINGOUIN MASQUÉ À L'OCCASION DE LA SORTIE EN SALLES DU FILM LES PINGOUINS À LA RESCOUSSE.

Alors qu'on pouvait penser que Disney avait le monopole des longs métrages d'animation où il arrive que les personnages poussent la chansonnette, c'est d'Argentine qu'arrive, non pas le chant des sirènes mais celui des pingouins.

Fée d'hiver

La Patagonie : l'autre pays du pingouin ! Cette immense région sud-américaine s'étend du détroit de MAGELLAN à la Terre de Feu. C'est la cordillère des Andes, frontière naturelle entre le Chili et l'Argentine, qui sépare la Patagonie en deux zones géographiques très distinctes : l'une de l'autre avec à l'ouest une forêt australe dense, et à l'est, une steppe semi-aride. Notre histoire commence donc ici, dans la charmante bourgade d'Aguas Tercas, un petit pays climatisé (comprenez ici : une banquise froide avec des icebergs où des pingouins vont faire bronzette sur une plage de sable fin !), où vit toute une famille de gentils pingouins évoluant au milieu de leur congénères. Un jour paisible parmi tant d'autres, Bepo, Ada, et leurs enfants (Luna, Ito et l'œuf qui contient le petit troisième) se rendent à la plage pour passer une journée en famille. Tout se passe bien jusqu'à ce que le temps se dégrade, laissant apparaître une terrible tempête qui oblige tout le monde à plier bagages. Mais Luna qui écoute son baladeur au large allongée dans un canot n'entend pas les appels de son père. C'est bien connu, un malheur n'arrive jamais seul, et un vieux chalutier surgit de nulle part. Profitant de l'inattention de Luna, les deux hommes qui sont à bord du vieux rafiot la kidnappent. On apprend un peu plus tard que ces deux individus, Tacho et Cacho, un grand maigre et un petit gros, sont les bêtes et dociles serviteurs d'un certain Jorba qui souhaite créer un étrange parc animalier sur son île, rassemblant toutes sortes d'animaux à cette seule intention.


Une vue du village des Schtrou... non. D'aguas Tercas ▷





Bepo, secondé par son père et le reste de sa famille, va tout faire pour retrouver sa petite Luna et la sauver des griffes de Jorba, étrange *Docteur Moreau* de ce début de troisième millénaire…

PORTRAIT DE FAMILLE

• **Bepo** : Chef de famille des Pintin, il joue son rôle de père à la perfection en tentant de venir en aide à sa fille lorsque celle-ci est en danger. Cependant, Bepo n'a pas une forte personnalité et se sont souvent son père et sa femme qui prennent les décisions à sa place. C'est un personnage attachant dont la naïveté lui permet de prendre continuellement la vie du bon côté.

• **Ada** : C'est la charmante et coquette mère de Luna et d'Ito. D'une extrême gentillesse, elle assume pleinement son rôle de maman en s'occupant à la fois de ses enfants et de l'entretien de la maison. Très sensible, elle fut énormément marquée par l'enlèvement de sa fille et c'est sans aucune hésitation qu'elle a choisi de prendre part aux recherches de la jeune Luna.

• **Ito** : Ito est un petit garçon fougueux, coquin, désinvolte et imprudent ce qui lui vaut perpétuellement des séries d'ennuis. Malgré son jeune âge, il cherche toujours à se comporter en adulte et son immaturité entraîne souvent les foudres de ses parents. Mais Ito adore sa grande sœur et tient par dessus tout à la retrouver même si son père lui interdit de se joindre à eux.

• **Luna** : Jeune et insouciante des dangers de la vie, Luna aime ses parents et se retrouve totalement perdue en leur absence. Douce et romantique, elle est comme toutes les adolescentes de son âge et croit au prince charmant qu'elle attend impatiemment.

• **Fierro** : C'est le patriarche Pintin. Fierro est bien plus dégourdi que son fils Bepo et c'est en tant qu'aîné qu'il servira de guide dans les recherches concernant Luna. Sa grande expérience de la vie le conduit instinctivement sur les traces de sa petite fille. Terriblement borné, il est souvent en compétition avec le père d'Ada afin de savoir lequel des deux est le meilleur grand-père.

• **Guibor** : C'est lui aussi un pingouin. Il a été enlevé juste avant Luna et leur rencontre s'est faite sur le bateau de Jorba. Avec sa coupe de cheveux et son bandeau rouge autour du cou, Guibor a tout du jeune séducteur.

• **Jorba** : C'est le grand méchant de l'histoire et, allez savoir pourquoi, il est humain. Jorba est un fou furieux asocial qui voue une haine féroce au monde qui l'entoure à commencer par le monde animal. Cela aurait-il un rapport avec le fait qu'il soit borgne ?

• **Tuco** : Ce singe poltron est le premier ami que se font Guibor et Luna sur l'île de Jorba. Il a la particularité de posséder une paire d'ailes de chauve-souris, ce qui n'est pas fait pour rassurer les nouveaux arrivés.

• **Shüber** : C'est un cheval imbu de lui-même qui est convaincu d'avoir été un artiste plusieurs années auparavant.

Pingouin vaut mieux que deux tu l'auras

Los Pintin al rescate, le titre original de ce long métrage argentin de 2001, a été co-écrit par Pablo LAGO et Marcos CARNEVALE (qui a écrit et réalisé son propre film, *Almejas y mejillones*) et réalisé par Franco BITTOLO. BITTOLO est né le 14 janvier 1970. Jeune diplômé de l'École Nationale des Beaux Arts de Prilidiano

Pueyrredon, il débute dans l'animation dès 1987, commençant par réaliser des *storyboards* et des *layouts* pour des productions Disney comme *Aladin*, *Timon et Pumba*, *Les aventuriers du ciel* ou *La petite sirène* et pour des séries estampillées Hanna-Barbera parmi lesquelles on retiendra *Capitol Critters* et *Fish Police* et le long métrage *Once upon a forest*. Il s'engagera ensuite à fond dans l'animation et la publicité en travaillant pour des sociétés argentines comme Encuadre Color ou Catu Cineanimation. En 1996, après avoir travaillé sur *Les nouvelles aventures de Hijitus* de Manuel GARCIA FERRÉ, il intègre Patagonik Film Group où il réalise la série à succès *Ma famille est un dessin animé* pour Telefe et plusieurs films dont *Dibu, le film* et *Dibu 2, la vengeance de Nasty*. Il collabore de nouveau avec Garcia Ferré Entertainment en s'occupant de la production de *Manuelita* avant de revenir chez Patagonik Film Group où il réalisera *Les Pingouins à la rescousse*. Actuellement, il dirige sa propre maison de production, Bitt Animation, qui réalise l'animation en 2D de la série *Ma famille est un dessin animé* pour la chaîne SIC au Portugal et il prépare *Dibu 3* et *Bahia Magique* pour l'hiver 2002, toujours chez Patagonik Film Group.

Le Patagonik Film Group (PFG) fut fondé en 1994 et a produit de nombreux films à succès. Pablo BOSSI, cofondateur et président du groupe en a favorisé le développement sur le marché latino-américain. L'association avec le groupe Clarin d'Argentine puis avec Buena Vista International a permis a PFG d'amplifier sa capacité de production et de s'imposer sur le marché. À part le film *Evita* dont le groupe a été le producteur exécutif en Argentine, Patagonik Film Group a produit récemment *Condor Crux*, un dessin animé de Juan Pablo BUSCARINI-SWAN et Glecer-Pablo HOLCER (2000), *Une nuit avec Sabrina Love*, un film d'Alejandro AGRESTI (2001) et le polar de Fabiân BIELINSKY : *Neuf Reines*.



1 – Tacho et Cacho, deux sacrés numéros !
2 – Oh Jorba, que vous avez le teint vert...
3 – Le jeune Ito, toujours en vadrouille
4 – Le calme avant la tempête
5 – Scène inédite, Bepo surfant sur la vague (du succès ?)...
6 – Le vent nous portera...

En France, deux sociétés s'associent pour sortir le film : Film Office (qui s'occupera aussi de la sortie du DVD) et la société Pretty Pictures. Cette dernière est une petite structure qui édite des films très éclectiques, ainsi, juste avant *Les Pingouins à la rescousse*, ils ont distribué en mars le dernier film de Dario ARGENTO : *Le sang des innocents* et enchaîneront plus tard avec des films nordiques et peut-être un film japonais. Il faut croire qu'ils ont eu du nez en choisissant les aventures de la famille Pintin puisque le film a été diffusé au Festival du film d'animation de Bruxelles en février avec *Metropolis*, *Blood The last vampire* et *Gauche le Violoncelliste* entre autres, mais il sera aussi présenté au Festival Itinérances du film d'Alès, au Festival du film d'action et d'aventures de Valenciennes, aux Rencontres des cinémas d'Amérique Latine de Toulouse et il fait partie de la Sélection officielle Cannes Junior 2002.

Parole de pingouin

Le doublage des *Pingouins à la rescousse* a été assuré par la société La bande rythmo et l'adaptation fidèle et compréhensible, même pour un jeune public est signée Aline VIGNEAU et Jean JABELY. Du côté des comédiens, on peut entendre les voix de Patrick PRÉJEAN (Tigrou dans *Winnie l'Ourson*, *Achille Talon*, Le nabot dans la série des *Il était une fois*…) pour le cheval Shüber, Marc SAEZ (Dexter dans *Le laboratoire de Dexter*, entendu aussi dans *Spiderman* et *Fourmiz*) double Tuco, Paolo DOMINGO (Aladdin dans le film de Disney) prête sa voix au jeune Guibor, Michel TUGOT-DORIS (Crossword dans *Black Jack* et Katsuhiko dans *El Hazard*) double Cacho, Christian PÉLISSIER (Papajou dans *Lalabel* et Yao dans *Mulan*) lui, prête sa voix aux deux grands-pères caractériels. Les autres comédiens : François JAUBERT (Jorba), Denis BOILEAU (Bepo), Véronique PICCIOTTO (Ada), Véronique ALYCIA (Ito) et Emmanuel FOUQUET (Tacho), même s'ils doublent peu de dessins animés, s'en sortent très bien aussi. Un bémol cependant, le choix de Véronique UZUREAU dont la voix est trop aiguë pour le personnage de Luna. Cela accentue son côté niais et la rend particulièrement insupportable.

◁ Un scène pouvant rappeler une publicité du début des années 90 pour une boisson

La fin justifie les pingouins

Pendant une heure vingt, ce long métrage d'animation mêle admirablement aventure, humour (vous ne manquerez pas, en visionnant le film, de remarquer des références à des productions cinématographiques américaines) et préoccupations scientifiques : il évoque le manque de respect pour l'écosystème et les risques liés à l'utilisation abusive du clonage. Le public, aussi bien les petits que les grands, appréciera le voyage en troisième classe (dans la soute avec les autres animaux) au travers de ce monde fabuleux et fantastique. Malheureusement, si la production de l'animation est une technique acquise pour l'Argentine, la post-production laisse encore à désirer. L'animation est des plus fluides et on sent très bien l'influence Disney dans le travail du réalisateur. À l'opposé, certains mouvements de caméra ainsi que l'incrustation de plusieurs éléments du décor comme le bateau ou la jeep ne sont pas encore maîtrisés attirant l'attention sur eux et non plus sur les personnages et l'action. Force est de constater que les récents événements politico-économiques qui ont frappé le pays ces derniers mois ne vont pas faciliter le développement d'une industrie pourtant prometteuse, à moins que d'autres sociétés à l'économie plus stable décident de réaliser des coproductions avec l'Argentine afin de préserver la production de dessins animés en Amérique Latine. Dans le cas contraire, des réalisateurs comme BITTOLO seraient obligés d'aller travailler à l'étranger…

En attendant de connaître l'avenir économique de l'Argentine et les conséquences pouvant en découler, vous pourrez voir *Les Pingouins à la rescousse* sur les écrans français à partir du 3 avril en version française uniquement.

Sébastien KIMBERGT

© FRANCO BITTOLO / PATAGONIK FILM GROUP / POL-KA PRODUCCIONES / ARTEAR ARGENTINA / PRETTY PICTURES

Remerciements à Philippe Lux.

www.lespingouins-lefilm.com

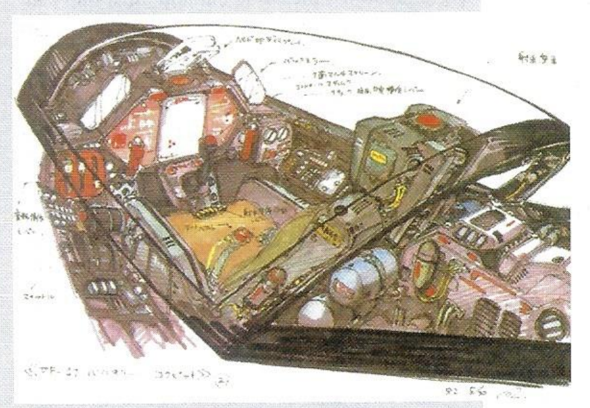
La chevauchée des Valkyries
Partie I



▽ Le VF-1J en version Armored Valkyrie rebâptisée GBP-1S, seulement disponible en mode Battroïd

CHOJIKU YOSAÏ MACROSS (MACROSS LA GRANDE FORTERESSE DE L'ESPACE) FÊTE SES VINGT ANS. VOICI UN DOSSIER QUI VOUS DONNE LES CLÉS POUR COMPRENDRE LA GRANDE LIGNÉE AÉRONAUTIQUE QUI S'Y RATTACHE. ATTENTION, SI UNE BONNE CONNAISSANCE DE L'UNIVERS MACROSS N'EST PAS INDISPENSABLE, ELLE PEUT S'AVÉRER UTILE.

An 1982. Les robots géants n'ont pas fini de faire parler d'eux, *Gundam* en tête. Ils vont être rejoints par une nouvelle saga spatiale qui va traverser le monde : *Chojiku Yosai Macross*.



◁ Le cockpit du VF-1 dans la série : manche à balai central et HUD (Head Unit Display — Collimateur tête haute) sur une planche de bord tout écran

Si tout le monde se souvient de Lynn Minmei, l'idole galvanisant les troupes luttant contre l'invasion zentradienne, une grande part du succès de *Macross* tient à la qualité du *mechanical design* réalisé par Kawamori Shôji (voir encadré) en particulier pour les appareils de combat de l'UN Spacy, les forces terriennes : les Valkyries.

Avec le succès et les versions successives, ces appareils très proches technologiquement de l'aviation militaire existante, ont évolué avec elle, au gré des versions allant du VF-1 au VF-19[1].

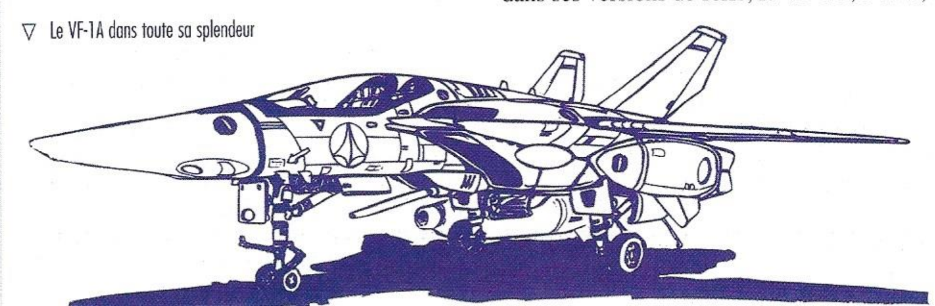
Un appareil de son temps

Premier chasseur utilisant la combinaison de deux technologies, terrestre et zentradienne suite au crash du SDF-1, le VF-1 est un appareil multifonction à bien des égards. C'est avant tout un chasseur de supériorité aérienne ; cela sous-entendant que sa structure doit lui permettre d'évoluer comme un avion dans une atmosphère gazeuse. Mais il est également un engin capable d'évoluer dans l'espace en s'orientant grâce à une série de petits propulseurs. Autre point essentiel, il est métamorphe, sa structure est modifiable en fonction des besoins du contexte de vol ou de combat.

On retrouve dans le VF-1 bien des caractéristiques des avions de chasse vedettes de la fin des années 70 et du début des années 80. La première de ces particularités est la géométrie variable de sa voilure. Peu d'avions militaires de par le monde ont bénéficié de cette technologie visant à accroître les capacités de l'appareil dans des domaines de vol extrêmes. On peut citer le bombardier F-111 américain, les Su-22 et Mig-23 soviétiques et le Tornado européen. Mais aucun n'est plus connu que le F-14 Tomcat (le matou *star* du *Top Gun*™ de Tony Scott). De son propre aveu, Kawamori ne pensait pas au Tomcat dans ses premiers *design* du Valkyrie. Mais dans son souci de rendre les transformations réalistes, le placement des bras, une fois en mode avion lui posait problème : « *Un jour, j'ai vu une maquette du F-14 ; entre les moteurs gauche et droit, je me suis dit : mais dans cet espace, les bras rentrent. (…) Une semaine après cette découverte, le VF-1 avait sa forme définitive.* » Une nouveauté doit par ailleurs accroître encore la manœuvrabilité du chasseur de l'U.N. Spacy : la poussée vectorielle, c'est-à-dire un système capable de détourner le flux des propulseurs. Tout comme les premiers essais réels sur une version modifiée du F-15 américain, rebaptisée S/MTD (Short take off and landing/Manœuvre Technology Demonstrator), la variation du flux n'est possible que dans le plan vertical. Mais des progrès seront vite accomplis et on retrouvera leurs traces sur les modèles à venir de chasseurs variables…

Un autre point repris du F-14 est l'empennage bidérive[2] légèrement incliné vers l'extérieur surmontant les deux nacelles réacteurs. Mais dans ses versions de série, le VF-1A, J ou S, le

▽ Le VF-1A dans toute sa splendeur



KAWAMORI SHÔJI

C'est son travail sur *Chojiku Yosai Macross* en 1982, au sein du Studio Nue, pas seulement en tant que *mechanical designer* mais aussi scénariste et réalisateur (rôle qu'il tient également sur le film de 1984 et l'OAV de 1987) qui fait sa renommée et le fil conducteur de sa carrière. Il participe également à l'opus le plus mythique d'une autre saga en 1991 : *MS Gundam 0083, Stardust Memory*. Il participe aux deux films *Patlabor*, travaille sur le *mechanical design* du *Ghost in the Shell* d'OSHII Mamoru en 1995 aux côtés de TAKEUSHI Atsushi, nous offre *Tenku no Escaflowne* et ses Guymelefs en 1996 et participe aux décors de la série *Cowboy Bebop* en 1998. S'il ne prend pas part à *Macross II*, il reprend le concept des *Variable Fighters* pour *Macross Seven* à partir de 1994 et surtout pour *Macross Plus* qu'il écrit et réalise en 1995.

On le retrouve au printemps 2002 toujours aux côtés de IZUBUCHI Yutaka pour *WXIII Patlabor The Movie 3*.

Valkyrie est un appareil monoplace au contraire de son illustre modèle dont la complexité impose la présence d'un pilote et d'un opérateur de système d'armes.

Cependant à l'instar du Tomcat, le Valkyrie est un appareil à vocation embarquée. Cette capacité est clairement visible. En effet, outre la double crosse rétractable, le train avant des VF-1 présente une particularité propre à ce type d'appareil : une barre de catapultage permettant de fixer le train avant sur le sabot de catapulte.

Outre la prédominance de sa forme avion – sa fonction première est un usage atmosphérique, rien ne laissait présumer de l'imminence de l'attaque zentradienne et son baptême du feu par la force des choses dès 2009… — l'apport technologique extraterrestre qui entre dans son développement lui permet le vol spatial. La manœuvrabilité dans l'espace est bien différente du fait de l'absence de fluides sur lesquels « s'appuyer » pour le vol. Pour se diriger les deux propulseurs orientés vers l'arrière, indispensables dans l'atmosphère, s'avèrent insuffisants ; ils doivent appartenir à une série de propulseurs répartis sur l'ensemble de la carlingue orientés deux à deux de manière antagoniste. On peut découvrir cette fonctionnalité passée inaperçue dans la série, dans le film commémorant la fin de la guerre *Ai oboete imasu ka ?*

△ Train d'atterrissage avant du VF-1 dans la série, équipé de la barre de catapultage, ici avec le sabot de catapulte

Dernière particularité technologique des Valkyries, leurs possibilités modulables. En effet, leur agencement structurel leur permet deux transformations outre la forme avion. Reprenant le concept assurant le succès des séries de cette époque, les Valkyries sont aussi des robots anthropomorphes. Cette configuration se nomme Battroïd et lui permet d'évoluer au sol à égalité avec ses adversaires zentradiens dans une sorte de guérilla urbaine. Il existe également une position intermédiaire où l'appareil est effectivement un hybride des deux autres formes. Le mode Gerwalk[3] permet au pilote de rester en configuration avion tout en profitant des deux bras libérés et des deux nacelles réacteurs transformées en jambes, donc de la mobilité de la forme Battroïd. Elle lui confère ainsi les mêmes capacités VTOL[4].

1 – Le VF-1J d'Ichijo Hikaru, avec ses bandes rouges
2 – Le VF-1A, blanc et écru
3 – Le VF-1S en mode Gerwalk, on distingue les bandes noires et jaunes

Le dernier point emprunté à la réalité est le nom même du VF-1 Valkyrie : si VF est un acronyme pour *Variable Fighter* (chasseur transformable) le Valkyrie est un bombardier surpuissant, le XB-70 dont les Américains ont abandonné au bout de deux ans un développement commencé en 1964 en raison du coût trop élevé d'un programme difficile et finalement suranné (le Valkyrie pesait 250 tonnes et atteignait Mach 3 grâce à six réacteurs de plus de quatorze tonnes de poussée chacun…).

Une grande famille

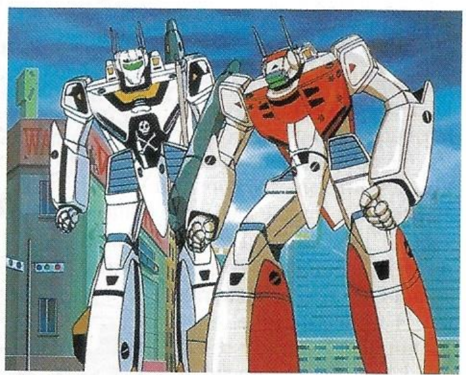
Les événements liés à l'inauguration du SDF-1 sur l'île de South Atalia ont fait du VF-1 le seul appareil embarqué à son bord pour sa défense. Mais si celui-ci est à peine entré en service opérationnel, il a déjà été dérivé en plusieurs versions. Ainsi dès les premiers épisodes de *Chojiku Yosai Macross*, on voit apparaître pas moins de trois versions du VF-1 : A, D, et déjà S. Le modèle J n'apparaît qu'à partir de l'épisode 4.

Si dans leur forme avion, la cellule de base reste la même, c'est la forme de la tête en mode Battroïd qui permet de les différencier. Le modèle A présente une tête allongée et un unique canon placé sur le front. Le biplace D possède une tête plus géométrique et deux canons de chaque côté de celle-ci. Autre particularité, son caractère biplace le dote sur la face avant du visage de deux jeux de capteurs optiques, un pour chaque place. Le modèle J a lui aussi deux canons sur les côtés de la tête mais ses capteurs optiques sont regroupés dans une fenêtre pentagonale. Le VF-1S présente pour sa part quatre canons situés en arrière de la tête. Les formes générales de celle-ci sont plus douces que les autres modèles.

Au contraire de l'évolution logique dans les nomenclatures, plusieurs versions coexistent dès la mise en service (elle remonte à l'année précédente au moment du saut hyper spatial du SDF-1 vers Pluton). En effet d'une manière générale, l'existence de différentes versions témoigne d'évolutions techniques apportées au modèle de base au cours du temps ou d'une mission spécifique comme l'entraînement (version biplace B ou D) ou spécialisée comme par exemple le F-4G Wild Weasel de lutte antiradar ou le F-15E Strike Eagle, bombardier biplace de pénétration à basse altitude en territoire ennemi. Parfois, d'autres lettres caractérisent des versions d'exportation qui n'ont pas lieu d'être dans le cas des Valkyries.

Justement, pour le VF-1, ce n'est pas ce schéma qui est reproduit. Si effectivement la version A correspond bien à la version de série largement produite, elle n'est destinée qu'au gros des troupes, aux pilotes sans autre responsabilité que leur avion. Elle est immédiatement reconnaissable à sa couleur, blanc et écru.

Probablement bien destiné à la transformation opérationnelle comme le montre sa présence sur la base proche du SDF-1, le VF-1D est un appareil biplace qui n'apparaît que rarement : Ichijo Hikaru / Rick Hunter en prend les commandes pour participer à la première bataille contre les Zentradiens. Il semble malgré tout utilisé quand les événements l'exigent puisque l'un d'eux participe à l'opération sur Mars dans l'épisode 7 et conserve ses couleurs orange et écru.

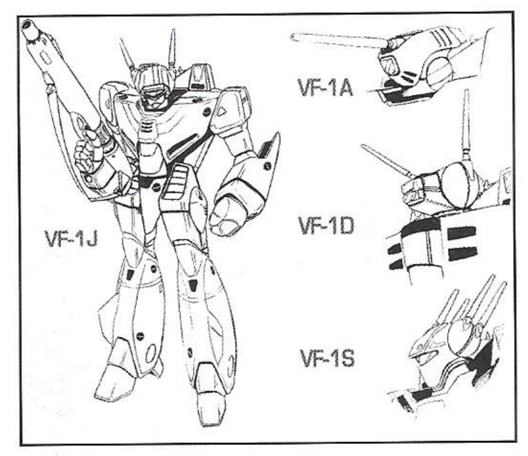


△ VF-1S et VF-1D couleurs différentes et têtes différentes

Les deux modèles suivants posent plus de problème. À travers leur répartition au sein des escadrilles, et au vue de la diversité des uniformes militaires visibles dans les forces de l'U.N. Spacy, l'uniformité, caractéristique si typiquement militaire, n'est pas de rigueur. En effet au sein d'un même groupe de chasse plusieurs

modèles se côtoient et leur marquages divers et variés ne permettent pas d'identifier des escadrilles bien définies.

Si, comme nous l'avons vu les VF-1A sont immédiatement reconnaissables à leur couleur à quelques rares exceptions près[5], les VF-1J et le VF-1S présentés sont tous différents. Ainsi, Roy Fokker est le seul et unique détenteur dans toutes les forces de l'U.N. Spacy du modèle S, que l'on identifie immédiatement à ses marquages particuliers : il est blanc avec des bandes noires et jaunes, couleurs reprises sur ses jambes et surtout ses empennages arrières arborent deux têtes de mort blanches sur fond noir et un liseré



△ Seul moyen de différencier les versions du VF-1 : les têtes et la disposition des canons en mode Battroïd

jaune à leur sommet. Ces marquages ne sont pas inconnus des fans du F-14 Tomcat puisque ce sont les marquages de la bien réelle escadrille VF-103 « Jolly Rogers ». On peut se poser la question de la fonction réelle du Capitaine Fokker qui lui permet de profiter de cette appareil unique et de l'origine de ce dernier. Certains y voient une version customisée du premier prototype, le VF-X dont aurait bénéficié Fokker pour en avoir été le pilote d'essai. Celle-ci serait devenue commune après la guerre pour tous les chefs d'escadrilles. D'ailleurs Hikaru se le voit attribuer à la mort de Fokker[6].

On constate donc une répartition des différentes versions du VF-1 en fonction du rôle joué par le pilote au sein de l'escadrille. La dénomination J du dernier modèle correspondrait à Junior Officer et serait attribuée aux chefs de patrouille. Ainsi, Maximilian Jenius passe du VF-1A au VF-1J, prenant le commandement de l'une d'elles quand il est chargé d'escorter la navette de Misa Hayase / Lisa Hayes jusqu'à la Terre. Mais si cette répartition est la bonne, comment expliquer l'attribution dès son engagement d'un VF-1J à Hikaru (blanc avec des bandes rouges) donc avant sa promotion au rang de chef de patrouille avec le grade de lieutenant et le passage sous ses ordres de Max et de Kakizaki Hayao / Ben Dickson (si tous les deux sont sur VF-1A, celui de Hayao respecte les marquages habituels du modèle alors que celui de Max arbore déjà ses marquages bleus qui seront encore plus importants sur son VF-1J) ? De même comment expliquer cette même attribution à Milia (un VF-1J rouge) qui, si comme elle le dit, est aussi capable que n'importe lequel des pilotes de l'U.N. Spacy de manœuvrer le Valkyrie, se verrait alors confier un commandement dans une armée dont elle ne connaît rien ?

Mais malgré cette diversité de modèles et pour répondre aux nécessités de la guerre, diverses évolutions sont proposées. La première est une version blindée (« Armored Valkyrie ») de la forme Battroïd adaptable d'abord sur le VF-1J dont elle assure la protection en réduisant certes sa mobilité en doublant son poids mais en augmentant de façon conséquente sa puissance de feu. Elle est utilisée par Ichijo Hikaru contre un appareil de reconnaissance venu espionner le concours de Miss Macross. En effet la recherche technologique continue sur le SDF-1 malgré son éloignement de la Terre puisque au cours de ce même concours est présenté un appareil civil, le Fan-Liner, entièrement développé sur la forteresse (et dont de ce fait l'utilité est plus que relative…). Et on pourrait citer aussi le système de protection mobile détournant un phénomène lié aux sauts hyper spatiaux ou la création d'un ciel artificiel dans la forteresse pour rétablir l'alternance jour/nuit.

Une version édulcorée de cette armure apparaît peu de temps avant la bataille finale contre Bodolza, le Super Valkyrie que l'on découvre quand Hikaru part seul en renfort auprès de l'escorte de Misa. Proposant des renforts sur les parties antérieures des membres et un double pack dorsal permettant un emport supplémentaire d'armement et de deux propulseurs d'appoint, il présente l'avantage de s'adapter aussi bien sur la version avion que Battroïd. Compte tenu de l'isolement et des différends opposant le commandement de la forteresse et le gouvernement militaire de la Terre, on peut penser, faute de preuves, que ces évolutions du VF-1 sont propres aux appareils du SDF-1 puisque nous l'avons vu, elles ont dû être développées sur la forteresse.

La dernière évolution, apparue après le fin de la guerre est un pack de quatre boosters qui se fixe sur le segment arrière de l'appareil. Associé à une rampe de lancement mobile type missile de croisière, ce système permet aux Valkyries de quitter l'atmosphère d'une planète par leurs propres moyens. C'est ainsi que la mission de récupération du satellite-usine zentradien peut quitter la Terre.

Mais le VF-1 n'avait pas fini de faire parler de lui…

△ Le VF-1S (remarquez les quatre canons visibles sous le fuselage) en version Super Valkyrie, plus flexible que la version blindée

▷ Les boosters (d'appoint ?) nécessaires aux VF-1 pour s'arracher d'une attraction planétaire

Joffrey Seguin

1 — Cet article, s'appuyant sur le travail de Kawamori Shôji sur l'*anime*, ne prend pas en compte *Macross II* (1992) dont le *mechanical design* fut confié à Ôhata Kôichi, ni les différents jeux vidéo produits. *Macross Seven* est un cas à part, considérant son lien technologique entre *Chojiku Yosai Macross* et *Macross Plus* (1995).

▽ Le véritable F-14 Tomcat en exposition statique au salon du Bourget 1991



2 — Structure verticale placée à l'arrière de l'appareil portant les gouvernes de direction. Elles peuvent être au nombre de deux (bidérive). Il existe aussi des empennages horizontaux également à l'arrière qui portent les gouvernes de profondeur.

3 — Ce mode n'était pas un concept propre à *Macross*. Développé précédemment par Kawamori, c'est en voyant les premiers prototypes de jouet qu'on lui présenta pendant la préproduction — et dont les jambes en position avion ne tenaient pas et partaient en permanence vers l'avant — que la tentation de placer le mode Gerwalk comme un intermédiaire entre avion et Battroïd lui est venu…

4 — *Vertical Take Off and Landing* (décollage et atterrissage verticaux)

5 — La série ayant été sous-traitée dans des studios coréens, les erreurs de couleurs ne sont pas rares…

6 — Fokker est un pilote au nom prédestiné puisque c'est le nom d'un constructeur d'avion célèbre pour avoir produit le triplan DR 1 du non moins célèbre Manfred von Richthofen, le « Baron Rouge », l'as allemand de la Première Guerre Mondiale aux 80 victoires. Il est d'ailleurs amusant de noter que la maquette que lâche Ichijo Hikaru en apprenant le décès de Roy est bien un Fokker, D VII cette fois que lui-même a eu l'occasion de piloter.

© BIG WEST - TATSUNOKO



Ach ! L'amour touchours ! les VF-1J de Max et Milia, avec leurs couleurs respectives bleue et rouge ▷



Le Magasin le plus FUN en Belgique!

Manga, DVD's, Soundtracks, Trading Cards, Artbooks, Resin kits, Collector items, Magazines Japonaises, Jeux Videos et Miniatures!

Gemeentestraat 9 • 2060 Antwerpen • Belgique
Magasin Tel./Fax:0032-34752620
Grossiste 0032-486116568
Email : info@mangashop.be
www.mangashop.be

Les Maquettes Gundam









Giant Robo Heaven! Goldorak, Getter Robo, Mazinger Z, Transformers, Captain Harlock, Ultraman et plus!














Maquettes Saint Seiya
Chevaliers de bronze 15 euro
Chevaliers d'or 25 euro
En paquet sans frais transport!



Final Fantasy Figurines, Wall Scrolls, Calendriers, musique, jeux videos etc.

Nouveau site de Chat!
www.netchat.be






Figurines et Capsule Toys

Hello Kitty






DVD Manga


















CD's musiques des tous vos series et jeux videos préferés !















Mickey aux fourneaux !



△ Princesse Éloïse, une des premières à dicter ses volontés

CHEZ DISNEY, « TOUT LE MONDE IL EST BEAU, TOUT LE MONDE IL EST GENTIL ». IL Y A LES MÉCHANTS DE SERVICE, MAIS ON S'EN DÉBARRASSE VITE ET TOUT LE MONDE VIT DANS UNE HARMONIE PARFAITE, TOUT LE MONDE EST HEUREUX... MAIS... TOUT LE MONDE EST-IL SUR UN PIED D'ÉGALITÉ ?

Les dessins animés de Disney sont des vecteurs de rêves certes, mais ils sont aussi pleins de messages sous-jacents, dit-on. L'amitié, l'amour, l'honneur, le courage... Mais il ne faut pas s'en tenir qu'à la beauté des sentiments. Il y a ce que les personnages clament haut et fort, et ce qu'ils font, plus subtil mais tout aussi répercutant.

Tonton Walt, raconte-nous la femme disneyenne.

Une femme a des « rêves de femme »

Douce Blanche-Neige, pure et obéissante, donne tout de suite la clé de son bonheur : le prince charmant ! C'est clair, elle ne veut rien d'autre que l'amour, au diable le trône, il ne lui viendrait jamais à l'esprit de faire valoir son statut d'héritière légitime du roi, ayant plus de droit à régner que la méchante belle-mère. La pauvrette se retrouve dans les bois, à fuir et à pleurer. Miracle, une petite maison. Va-t-elle manger parce que, mazette !, la course dans les bois l'a affamée ? S'interroge-t-elle sur les personnes qui habitent ici ? Non... Elle fait le ménage illico ! Jusqu'à l'épisode de la pomme, elle va passer son temps à agir en femme au foyer. Et bien sûr, seule une intervention masculine la sauvera du péril... À ceux qui se récrieront et clameront que ce n'est qu'une adaptation du livre (qui à ce propos, est légèrement plus noir que le DA), voyez ce qui suit.

Cendrillon, Aurore (*la Belle au bois dormant*) sont de parfaites femmes d'intérieur. Par choix ou de force, peu importe. Elles ne rêvent, elles aussi, que du prince charmant : Cendrillon sera aux anges d'apprendre que son bel inconnu est le prince. Aurore, elle, a toujours vécu dans les bois, elle n'a jamais rencontré d'homme dans sa vie. Pas facile donc de s'en faire une véritable image normalement. Mais passons sur ce détail. On peut noter que dans quasiment tous les cas, le beau jeune homme n'est pas séduit par l'esprit ou le caractère de l'inconnue. Non. Juste par sa beauté. En clair, peu importe le reste, un beau sourire et c'est dans la poche. De même, Wendy, dans *Peter Pan*, va amadouer le garçon qui ne veut pas grandir, grâce à ses travaux d'aiguille et à ses histoires. Lady (*La Belle et le Clochard*), Duchesse (*Les Aristochats*) et Marianne (*Robin des bois*), elles, ne doivent compter que sur leur beauté, étant donné que des dames de ce rang ne s'abaissent pas aux tâches ménagères.



Cendrillon, Aurore et Blanche-neige : l'amour, rien que l'amour ! △ ▽ ▷

Dans toutes ces productions, l'histoire originale a été modifiée... Dans ce cas, pourquoi n'avoir pas modifié le comportement de Blanche-Neige, Aurore et compagnie, au lieu de ne s'attarder qu'à embellir les aspects maléfiques des méchants ?

De toutes les héroïnes créées jusqu'en 1973, il n'y a que la petite fille du *Livre de la Jungle* et Wendy qui ne cherchent pas le grand Amour. Mais, au vue de l'attitude de la petite fille, cela ne saurait tarder. Est-ce là le véritable but de toutes les femmes ? Si on considère que ces dessins animés représentent la période de 1937 (*Blanche-Neige*) à 1973 (*Robin des bois*), cela fait donc 36 ans que la femme disneyenne nettoie, sourit, séduit. « *Un jour mon prince viendraaaaaa...* ».

Un brin d'aventure

Avec Bianca (*Bernard et Bianca*), les choses changent, sans pour autant être révolutionnaires. Notre petite souris blanche est une représentante internationale à la SOS société tandis que Bernard est le concierge. Bianca rêve d'aventure et n'hésite pas à se lancer dans de périlleuses situations. Hourra ? Non. Jusqu'au bout, elle sera féminine, délicate, séductrice avec ce cher Bernard. Il faut rester belle et ne pas se froisser la fourrure.

Une autre damoiselle qui change un peu de l'ordinaire, est Éloïse, la jeune princesse accompagnant Taram. Elle va faire montre d'un peu plus d'autorité, même si au final, Taram va diriger les opérations. Malheureusement, le film ne rencontra pas un franc succès, et l'héroïne n'est pas restée dans les mémoires.

Elles peuvent penser !... parfois...

1989, année de la révolution féminine chez Disney : Ariel la sirène débarque... en bikini ! Jolis coquillages sur la poitrine, notre rouquine est la première femme sexy des studios Disney. Et elle ira jusqu'à défier son père... à l'insu de celui-ci. Mais c'est déjà un début. L'espoir est là, Ariel va devenir quelqu'un qui s'affirme ! Hélas, la joie est de courte durée. Malgré ses désirs d'indépendance, notre chère petite sirène n'est motivée elle aussi que par l'amour et pire encore, elle sera privée de sa voix pour séduire son prince. Le message est clair : Sois belle et tais-toi !

Belle, face à la bête, pourrait ressembler à toutes les autres. Elle rêve d'aventure, d'amour...

Mais il y a tout de même une révolution par rapport à ses congénères : elle prend aussi le temps de lire. Elle n'est pas comme toutes les autres filles de la ville à se pâmer devant Gaston. Non, elle a un cerveau et s'en sert pour lire et pas pour savoir où elle a rangé sa serpillière ! Mais tout comme Jasmine (*Aladdin*), son désir de liberté s'évanouit face au grand amour.

À ce niveau, nombre de personnes doivent se dire que la manière dont les femmes agissent dans toutes ces adaptations est aussi un reflet de l'époque dans laquelle se situent les personnages. On ne fait que respecter une certaine logique, direz-vous ? Très bien, alors quelqu'un a-t-il trouvé la logique du *Roi Lion* ? Dans la nature, ce sont les lionnes qui gouvernent le clan. Le mâle n'est qu'un électron libre qui peut se faire rappeler à l'ordre à tout moment. Pourtant, les lionnes seront soumises à Scar et ne défieront pas les hyènes. Mais, ce cher mâle de Simba revient et il donne le signal du combat. Et voilà les femelles qui mettent une peignée aux hyènes. Elles ne pouvaient pas le faire avant ?

Pocahontas, Esméralda, Mulan et Meg (*Hercule*) apportent chacune un changement, à leur manière. Pocahontas sera la première à défier ouvertement son père et son peuple et sacrifiera son amour pour John Smith en faveur de sa terre (bien sûr, c'est une indienne, c'est un blanc… faites l'équation). Esméralda va contester la politique et la justice de Frollo. Elle fait montre d'un grand caractère et à ce titre, elle est l'héroïne disneyenne la plus intéressante. Son but est l'égalité des siens au yeux de la loi et l'amour ne se présente qu'au hasard de ses aventures. De même, Mulan défie les règles à sa manière. Au final, l'indienne a fait face à son père, la gitane conteste la loi, et la chinoise renie les traditions ancestrales de son pays (NB : à quand le tour des femmes blanches ?). Les femmes commencent donc à s'affirmer, et Meg le prouve en jouant les femmes fatales face à un Hercule qui ne sait plus où donner de la tête. Il finira par la mater, mais elle est néanmoins plus sournoise que ses collègues.

Il convient enfin de s'arrêter sur un détail qui peut paraître banal. Mais qui est vraiment une première chez Disney ! Dans *Kuzco* apparaît la première femme enceinte ! Alléluia ! Il y a des personnages de Disney qui font autre chose que s'embrasser !

Maman, petite maman…

Il y a bien sûr d'autres rôles féminins que la jeune fille virginale cherchant l'homme de sa vie. Le rôle de la mère est aussi mis en avant. Plus ou moins.

La première à apparaître est la mère de Bambi. Mais malheureusement, saison de chasse oblige, elle se sacrifie pour son petit. Elle est exemplaire, ne dispute jamais son bambin, bref, la mère idéale, le guide rêvé pour débuter dans la vie.

Les mères d'Aurore, d'Hercule, et de Mulan sont peu présentes. Elles se contentent d'embrasser, de serrer dans les bras et d'obéir à leur mari. Duchesse fut la première mère célibataire. Mais il suffit de mettre un bon gros matou sur son chemin et le scandale est évité.

À bien regarder, c'est le père le vrai pilier de la famille. Beaucoup de héros et héroïnes n'ont jamais vécu qu'avec leur père. La mère s'est évanouie dans la nature. Et si le rôle maternel est présent, ce n'est généralement qu'une belle-mère acariâtre. Étonnant de voir que les beaux-parents ont toujours le mauvais rôle.

Si les studios Disney ont laissé vivre la petite sirène, contrairement à ANDERSEN, pourquoi n'auraient-ils pas ressuscité des mères afin de créer un modèle idéal de famille ? Peut-être était-ce là le désir de Walt DISNEY de créer l'image idéale du père, celui qu'il n'a jamais eu.



1 – Meg, Hercule s'y frotte, Hercule s'y pique !
2 – La fougueuse Esméralda sait revendiquer ses droits
3 – Rivalisant avec les hommes, voilà Mulan !
4 – *Pocahontas*, la légende édulcorée
5 – Dans *Kuzco*, fini les abeilles qui butinent !
6 – « *Cruelle, cruelle sorcière !…* »

Jusqu'à de vrais monstres

En face des héros, il y a les méchants. Généralement, un héros combattra un méchant, et une héroïne, une méchante. Esméralda et Mulan seront les seules à se battre réellement contre des hommes (tandis que Kuzco sera le premier homme à affronter une femme). Mais ces méchantes seront quasiment toujours transformées en de vrais monstres : la belle-mère de Blanche-Neige, la sorcière de la *Belle au bois Dormant*, celle de la petite sirène, deviennent toutes hideuses ou se transforment en terribles créatures. Si il n'y a pas de transformation physique, c'est la folie qui les rend méconnaissable (Cruella, la Reine de Cœur ou Médusa, la méchante de *Bernard et Bianca*). Jafar (*Aladdin*) est le seul homme qui se transforme en monstre, les autres gardent leur aspect ou étaient hideux au départ (le Seigneur de *Taram*).

L'innovation est venue avec *Kuzco* où la méchante, au physique plus qu'ingrat se transforme… en chaton ! Voilà un changement rafraîchissant.

◁ Vivement la transformation en chaton !

Potiche deviendra femme…

Les longs métrages animés de Disney sont souvent utilisés comme exemples face à l'animation japonaise. On les qualifie de beaux, porteurs de valeurs morales, et messagers de tolérance. Mais si on analyse chaque détail, il apparaît qu'ils ne sont pas si naïfs que cela. Cela ne signifie pas qu'ils sont à boycotter. Loin de là ! Ils sont remplis de rêves et d'évasion. Mais pas d'égalité. Et les femmes n'en sont qu'un exemple.

Aurélie CASAZZA alias Lilie la souris

NB : à lire *Les héroïnes de Disney* chez Dreamland.

© DISNEY

BOUTIQUE DE JAPANIMATION (avec des tonnes de Art Books, K7, mangas, DVD, Posters à 2,29 €, Jeux NEC PC Engine, Neo Geo, figurines, ...)

site : www.atomicclub.com

magasin à Paris : 17 rue Trousseau 75011 Paris

Nouveaux horaires d'ouvertures : Lun-Sam : 11h30-19h / Dim : 14h-18h
Metro : LEDRU ROLLIN (Ligne 8) / Autobus : Crozatier (86)
Tel : 01 48 05 06 08/ 01 47 00 81 30

LES EDITIONS ATOMIC CLUB VOUS PRÉSENTE :

PRINCESSE VAMPIRE MIYU

PAR NARUMI KAKINOUCHI & TOSHIHIRO HIRANO





DISPONIBLE :
LA PREMIERE SAISON COMPORTE 6 NUMEROS.

REVENDEURS
pour les publications des éditions ATOMIC CLUB contactez notre distributeur MAKASSAR :
tél : 01 42 58 35 53

pour les produits dérivés et produits d'import vous pouvez nous contactez au :
tél : 01 48 05 06 08
fax : 01 48 05 15 52

La nouvelle saison



MANGAS EN VERSION FRANCAISE

- 3*3 Eyes Tome 1 à 21 (6,59€/43,23 FF)
- Akira T.1 à 6 (10,80€/70,84 FF)
- Ah my Goddess T.1 à 22 (6,59€/43,23 FF)
- Agharta T.1 (6,51€/42,70 FF)
- Angel Sanctuary T.1 à 12 (4,63€/30,37 FF)
- Angelic Layer T.1 à 4 (6,59€/43,23 FF)
- Ayashi no Ceres T.1 à 11 (4,63€/30,37 FF)
- Basara T.1 à 6 (4,99€/32,73 FF)
- Bastard T.1 à 22 (6,08€/39,88 FF)
- Blame T.1 à 5 (6,08€/39,88 FF)
- Bouddha T.1 à 8* (7,97€/52,28 FF)
- Brain Powered T.1 à 3 (7,97€/52,28 FF)
- BTX T.1 à 16* (6,59€/43,23 FF)
- Butsu Zone T.1 à 3* (4,63€/30,37 FF)
- Card Captor Sakura T.1 à 12* (6,59€/43,23 FF)
- Cat's Eye T.1 à 10* (8,54€/56,01 FF)
- Celui que j'aime* (8,54€/56,01 FF)
- City Hunter T.1 à 36* (5,23€/34,3 FF)
- College fou fou fou T.1 à 8 (8,54€/56,01 FF)
- Conan T.1 à 31 (4,99€/32,73 FF)
- Conbination T.1 (7,97€/52,28 FF)
- Clamp school détective T. 1 à 3* (6,59€/43,23 FF)
- Cratere T.1 à 2* (7,97€/52,28 FF)
- Dahlia, le vampire* (7,97€/52,28 FF)
- Dark Angel T.1 à 5* (7,97€/52,28 FF)
- DNA T.1 à 5* (4,63€/30,37 FF)
- Dr Slump T.1 à 18* (6,08€/39,88 FF)
- Dragon Ball T.1 à 41 (6,08€/39,88 FF)
- Dragon Ball T.42* (8,69€/57 FF)
- Dragon Ball Double T.1 à 6 (8,54€/56,01 FF)
- Dukalyon(Clamp) T.1 à 2* (6,59€/43,23 FF)
- Eden T.1 à 5 (7,97€/52,28 FF)
- Eiji T.1 à 5 (4,99€/32,73 FF)
- Evangelion T.1 à 6 (6,08€/39,88 FF)
- Exaxxion T.1 à 3 (6,08€/39,88 FF)
- Family Compo T.1 à 14* (6,95€/45,59 FF)
- Fly T.1 à 37* (5,23€/34,30 FF)
- Fushigi Yugi T.1 à 18* (4,63€/30,37 FF)
- G.T.O. Tome 1 à 13 (6,59€/43,23 FF)
- Gun Smith Cats T.1 à 8 (6,08€/39,88 FF))
- Gunnm (vers. Deluxe) T.1 à 5 (10,80€/70,84 FF)
- Hyper Run (Clamp) (6,94€/45,52 FF)
- I"s (M. KATSURA) T.1 à 14 (4,63€/30,37 FF)
- Inu Yasha (auteur de Ranma)T.1 à 3 (4,99€/34,30 FF)
- J'aime ce que j'aime T.1 à 3 (6,59€/43,23 FF)
- Jojo bizzare Adventure T.1 à 2 (5,23€/34,3 FF)
- Kamikaze T.1 à 4 (9,41€/61,73 FF)
- Katsuo T.1 à 8 (auteur de Noritaka) (6,08€/39,88 FF)
- Ken, le survivant T.1 à 27* (5,23€/34,30 FF)
- Kenshin, le vagabond T.1 à 22 (6,08€/39,88 FF)

7,97 € · 7,97 € · 7,98 € · NEW · 6,59 € · 4,99 € · 10,80 €

* série terminée

- Kirara T.1 à 6* (7,97€/52,28 FF)
- Kyo T.1 à 6 (4,99€/32,73 FF)
- Les chevaliers du Zodiaque T.1 à 28* (4,99€/32,73 FF)
- Le jeu du Hasard* (4,63€/30,37 FF)
- Le temps des cerisiers* (4,63€/30,37 FF)
- La mélodie de Jenny* (4,63€/30,37 FF)
- Love Hina T.1 à 2 (6,59€/43,23 FF)
- Hunter X Hunter T.1 à 12 (4,99€/32,73 FF)
- Maison Ikkoku T.1 à 6 (8,54€/56,01 FF)
- Macross 7 Trash T.1 à 7 (6,08€/39,88 FF)
- Magical Talulu T.1 à 7 (4,63€/30,37 FF)
- Magic Knight Ray earth T.1 à 6* (7,49€/49,13 FF)
- Marmelade boy T.1 à 3 (6,08€/39,88 FF)
- Max & Cie T.1 à 18* (5,23€/34,3 FF)
- Monster T.1 à 3* (6,51€/42,70 FF)
- Nadesico T.1 à 4* (6,95€/45,59 FF)
- Naruto T.1 (4,99€/32,73 FF)
- Nausicaa T.1 à 7 (9,91€/65,01 FF)
- Noritaka T.1 à 18* (6,08€/39,88 FF)
- Olive et Tom T.1 à 31 (5,23€/34,30 FF)
- One Piece T.1 à 10 (6,08€/39,88 FF)
- Peach Girl T.1 (6,46€/42,37 FF)
- Phenix T.1 à 7 (8,54€/56,01 FF)
- Princesse Vampire Miyu T. 1 à 6* (7,97€/52,28 FF)
- Princesse Vampire Miyu T. 1 NOUVELLE SAISON (7,98€/52,34 FF)
- Ranma 1/2 T.1 à 35 (6,08€/39,88 FF)
- Racaille Blues T.1 à 2 (5,23€/34,3 FF)
- Rash T.1 à 2* (4,63€/30,37 FF)
- Reincarnations T.1 à 21* (4,63€/30,37 FF)
- Rookies T.1 à 13 (4,63€/30,37 FF)
- Sailor Moon T.1 à 18* (6,08€/39,88 FF)
- Sailor V T.1 à 3* (6,08€/39,88 FF)
- Shadow Lady T.1 à 3* (4,63€/30,37 FF)
- Seraphic Feather T.1 à 6* (6,59€/43,23 FF)
- Shaman King T.1 à 12 (4,99€/32,73 FF)
- Slam Dunk T.1 à 17 (4,99€/32,73 FF)
- Sous un rayon de soleil T.1 à 3* (4,63€/30,37 FF)
- Soul Hunter (Hoshin) T.1 à 2 (6,08€/39,88 FF)
- Stratège T.1 à 11* (6,95€/45,59 FF)
- Tough T.1 à 12 (6,95€/45,59 FF)
- Trefle/Clover T.1 à 4 (6,59€/43,23 FF)
- Vagabond T.1 à 6 (8,54€/56,01 FF)
- Vidéo Girl Ai T.1 à 15* (4,63€/30,37 FF) tel.pour.dispo
- Voleur aux 100 visages T.1 à 2* (6,59€/43,23 FF)
- Wish T.1 à 4* (8,54€/56,01 FF)
- X de Clamp T.1 à 15 (4,63€/30,37 FF)
- Yugioh T.1 à 18 (4,99€/34,30 FF)
- Yuyu Hakusho T.1 à 19* (4,99€/34,30 FF)
- Zetman* (4,63€/30,37 FF)
- Zetsuai T.1 à 5* (4,63€/30,37 FF)

rayon erotique



POSTER : 2,29€ Pièce 15,02 FF

(minimum de 5 par commande)










HUNTER X HUNTER · SAINT SEIYA ATHENA · SAINT SEIYA HADES · X CLAMP KAMUI · LODOSS PARN · 2,29€ 15,02 FF · LODOSS GROUPE · CREAMY MAMI · X CLAMP GROUPE 2 · CARD CAPTOR SAKURA · X CLAMP GROUPE 1 · ESCAFLOWNE FILM · AYASHI NO CERES

COFFRET DVD & K7







Coffret DVD 45€/ 295,18 FF
- Ken TV vol 1 ou 2 (4DVD/24 episodes)
- Saint Seiya TV vol 1 (4DVD/24 episodes)

Coffret DVD 37€/ 295,18 FF
- Blue Seed (5DVD/26 episodes)
- Capitaine Flam (7DVD/52 episodes)
- Cobra (5DVD/31 episodes)
- Robotech (6DVD/36 episodes)
- San ku Kai (5DVD/26 episodes)

Coffret DVD 29€/ 190,23 FF
- El Hazard (5DVD/26 episodes)
- Lost Universe (5DVD/26 episodes)
- Tom Sawyer (4DVD/15 episodes)
- Tylor (5DVD/26 episodes)

Coffret K7 29,90€/196,13 FF
- Capitaine Flam TV Partie 1 à 2*
- Chevaliers du Zodiaque TV

- poseidon vol 1 à 2*
- Cyber Six TV*
- Tom Sawyer TV Partie 1 à 2*

Coffret K7 37,90€/248,61 FF
- Jayce TV Partie 1 à 2*
- Cobra TV*
- KOJIRO (OAV * + film STF)
- IRIA (vf + STF)
- Robotech TV Partie 1 à 3*
- SAN KU KAI TV*
- Ulysse 31 TV*
- X OR TV Partie 1 à 2*

Coffret K7 43,90€/287,97 FF
- Chevaliers du Zodiaque Films*
- Ranma 1/2 OAV (STF)

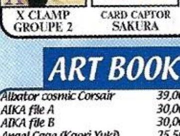
Coffret K7 44,90€/294,52 FF
- Bouba*
- Heidi*
- La bataille des planètes*
- Max et Compagnie TV Partie 2*
- Princesse SARAH TV Partie 2*
- Remi sans famille*

Coffret K7 59,90€/392,92 FF
- Blue Seed TV*
- Capitaine Tylor TV (STF)
- Chevaliers du Zodiaque TV 1 à 3*
- College fou fou fou TV Partie 1*

- Creamy*
- Dragon Ball TV Partie 1 à 4*
- Dragon Ball Z TV Partie 1 à 6*
- Dragon Ball GT TV Partie 1*
- EVANGELION*
- Fly TV Partie 1*
- Georgie TV partie 1*
- Juliette Je t'aime TV Partie 1 à 3*
- Ken le Survivant TV Partie 1 à 3*
- Ken 2 TV Partie 1 (STF)
- Lady Oscar TV Partie 1 à 2*
- L'ecole des champions TV Partie 1*
- Lost Univers TV (STF)
- Max et Compagnie TV Partie 1*
- Nicky Larson TV Partie 1*
- Olive et Tom TV Partie 1 à 2*
- Patrouille des aigles TV Partie 1*
- Princesse SARAH TV Partie 1*
- Sailormoon TV Partie 1 à 2*
- Samourai de l'eternel TV*
- Saiyuki TV (STF)
- Slayers TV Partie 1 à 3 (STF)
- Soul Hunter TV (STF)
- Silent Moebius (STF)
- Vision d'ESCAFLOWNE*

* doublé en français

ART BOOK



Albator cosmic Corsair	39,00 €	Basara illustrations 1	30,00 €	Cobra Wonder	30,00 €	Infiny Rivius (100 % newtype)	22,50 €	Lady Oscar (Portfolio)	33,00 €	Reincarnation 2	25,50 €	Tatsunoko Pro Data file	31,50 €
AIKA file A	30,00 €	Basara illustrations 1	39,40 €	Cow Boy BeBop After	22,50 €	Intron Depot 1	36,00 €	Lodoss War illustrations	23,00 €	RG VEDA 2 (Tenmagouka)	72,00 €	Tokyo Movie Data file	31,50 €
AIKA file B	30,00 €	Bastard ! Guardress	42,00 €	Dear Boy	37,50 €	Intron Depot 2 (Blades)	42,00 €	Lost Memories (erotic)	30,00 €	Saint Seiya perf. guide	12,00 €	Tokyo Babylon (Photograph)	33,00 €
Angel Cage (Kaori Yuki)	25,50 €	Berserk illustrations (manga)	40,50 €	Delphnian (Mamiya Oki)	58,50 €	Inu Yasha illustrations	30,00 €	Love Hina (Art collection)	30,00 €	Serapic feather	42,00 €	Viper Collection (erotic)	31,50 €
Angel Lost (Kaori Yuki)	25,50 €	Boogie Pop (Kouji Ogata)	42,00 €	Dermond : Evangelion (vo)	47,00 €	Kss perfect collection	36,00 €	Macross Graffiti	37,50 €	Totoro (mini art book)	6,75 €	Virtual angel(erotic)	22,50 €
Arion (roman album)	40,50 €	Bubble Gum Crisis	99,00 €	Dermond : Limited Edition (vo)	195 €	Katsura Lside	12,00 €	Misty Orb (A.TAKADA)	30,00 €	Time Bokan 1	25,50 €	Wish (for exhibition / Clamp)	19,50 €
Art of Kiki s delivery service	39,75 €	Candy portfolio	19,50 €	Escaflowne Film	27,00 €	Katsura Rside	12,00 €	Memoriatechnica (Satoru Y.)	37,50 €	Time Bokan 2	25,50 €	Wing of roses (erotic)	37,50 €
Art of Laputa	43,50 €	Card captor Sakura Illustr.	28,50 €	Elverz (Mikimoto Haruhiko.)	59,00 €	Katsura Shadow lady	10,00 €	Metropolis	35,00 €	Tsukasa Hojo Illustrations	12,00 €	X Clamp Zero (jap)	54,00 €
Art of Only Yesterday	39,75 €	Card captor Sakura Illustr. 2	28,50 €	Hyoko voice (erotique)	22,50 €	Gatchaman graffitti	42,00 €	NieA_7 (Scrap)	25,50 €	Tsukasa Hojo Illustrations 20th	39,00 €	X the movie animation	30,00 €
Art of Totoro	39,75 €	Card captor Sakura Illustr. 3	28,50 €	Fushigi Yuugi (manga)	18,00 €	G Taste 4 1/2	21,00 €	Nippon Animation 25 TH	56,40 €	Urushihara S. : Cell works	31,50 €	Yoshik. Y.Complete Works	42,00 €
Art of Spirited Away (Chihiro)	43,50 €	Card captor Sakura Cheerio	27,00 €	Fushigi Yuugi (anime)	18,00 €	Graphic Antology (KOR)	59,85 €	Nothing (Kaim T./S.Troopers)	37,50 €	Urushihara S. : Venus	31,50 €		
Ayashi no Ceres	36,22 €	Card captor Sakura Cheerio 2	27,00 €	Ken Mizuki (Portfolio)	22,50 €	Gundam Illust Memory	30,00 €	Parrot (Tsukasa Hojo)	15,00 €	Urushihara S. : Ragnarok City	31,50 €	Receuil de cartes postales	
Backgammon 1 (saiyuki)	37,50 €	Card captor Sakura Cheerio 3	27,00 €	Kreuz (Minami OZAKI)	58,50 €	Gundam Wing	31,50 €	Pieta (Adumi Tohru)	27,00 €	Urushihara S. : der Langrisser	31,50 €	Cow boy Beebop (jap)	19,80 €
Backgammon 2 (saiyuki)	37,50 €	Card captor Sakura Memorial	30,00 €	Hokuto no Ken 2000	12,00 €	Jin Roh (maniaxx)	30,00 €	Poison (Yu Higuri)	30,00 €	Utena Illustrations (Portfolio)	37,50 €	Mononoke Hime (jap)	13,50 €
Backgammon 3 (saiyuki)	37,50 €	Cobra Girl	27,00 €	Infiny Rivius (gakken Mook)	25,50 €	Jojo 6251 (Jojo bizzare adv.)	30,00 €	Reincarnation Final Book	27,00 €	Utena (mini art book)	10,50 €	Saint Seiya (receuil) (jap)	10,50 €

















BLADES Masamune Shirow · Lost Memories (erotic) · Love Hina art coll. illustrations coul. · RGVEDA 2 Tenmagouka · Parrot Tsukasa Hojo · MISTY ORB Akemi Takada · Reincarnations final book · Seraphic Feather Utatane · Tsukasa Hojo 20th Illustrations · Angel lost Kaori Yuki · Yosuhiko complete works · KEN 2000 vol 2 · Lost Memories (erotic) · Ayashi no Ceres illustrations · Marmelade Boy illustrations

CD : 15 € / 98,39 FF piece (5achetés 1 offert)

AH MY GODDESS OST 1 (2CD)
AH MY GODDESS OST 2 (2CD)
AIKA
AKIRA SYMPHONIE
ANGELIC LAYER OST 1
ANGEL SANCTUARY OST 1
ANIMATION COLLECTION 2000
ARJUNA OST 1 ET 2
AVALON THE MOVIE
AYASHI NO CERES OST 1, 2 OU 3
BEST OF ANIMATION
BERSERK OST
CANDY SONGS
CARD CP.SAKURA OST 1, 2 OU 3
CARD CP.SAKURA OST FILM 2
CAT'S EYE OST TV
COW BOY BEBOP 1, 2 OU 3
CITY HUNTER OST 1, 2 OU 3
CITY HUNTER 3 OST
BEST COLLECTION CITY HUNTER
CITY HUNTER 2 OST 1
CITY HUNTER LIVE ON STAGE
COW BOY BEBOP BLUE
COWBOYBEBOP OST 1 OU 2
COWBOYBEBOP FILM (2 CD)
DRAGON BALL Z BEST COLLEC
EVANGELION BEST COLLEC
EVANGELION OST 1 OU 2
ESCAFLOWNE OST 1, 2 OU 3
ESCAFLOWNE FILM
ESCAFLOWNE LOVERS ONLY
GASARAKI OST 1
GHOST IN THE SHELL FILM
GRAVITATION OST 1 OU 2
GUNDAM WING OST 1, 2 OU 3

HUNTER X HUNTER SONG BOOK
HUNTER X HUNTER OST 1
HUNTER X HUNTER OST 3
INU YASHA OST 1
INU YASHA FILM
JIN ROH LE FILM
JOE HISAISHI BEST OF
JOE HISAISHI BEST SELECTION
KEN LE SURVIVANT OST 1
KEN 2 OST 1
KEN LE FILM
KENJI KAWAI PLEASURE
LAIN OST
LODOSS OAV OST 1 OU 3
LODOSS TV OST 1
LOVE HINA OST 1
LOVE HINA SPRING
LOVE HINA HINATA
MACROSS PLUS VOL 1
MACROSS 15TH ANNIVERSARY
MAX & CIE LOVING HEART
MAX & CIE LE FILM
METROPOLIS LE FILM
MONONOKE LE FILM
NADIA BEST OF 1, 2 OU 3 (2 CD)
NOIR O.S.T. 1 OU 2
ONE PIECE OST
PERFECT BLUE
PATLABOR 2
SAINT SEIYA MAKE UP
SAINT SEIYA BOYS BE
SAINT SEIYA SANCTUAIRE 1
SAINT SEIYA SANCTUAIRE 2
SAINT SEIYA SANCTUAIRE 3
SAINT SEIYA ASGARD TV

SAINT SEIYA ASGARD FILM
SAINT SEIYA LUCIFER FILM
SAINT SEIYA HADES
SHAMAN KING
SAIYUKI OST 1, 2 OU 3
LADY OSCAR OST TV
FURIKURI
YOKO KANNO
X FILM
X TV OST 1 OU 2
VANDREAD
VAMPIRE MIYU
VAMPIRE HUNTER D
VIDEO GIRL AI OST 1
VIDEO GIRL AI 2ND
STUDIO GHIBLI SONGS
SEN TO CHIHIRO
RURONIKENSHIN OAV 1
RURONIKENSHIN NEW OAV

J.POP & ROCK :

EXTASY
DIR EN GREY+GAUZE(2CD)
X VISUAL CHOC 3
GLAY
LUNA SEA
HIDE BEST (2 CD)
X DAHLIA TOUR (3 CD)
X ...DESTRUCTION (3 CD)
HEAVENLY ARC EN CIEL
X BLOOD TOUR (2 CD)
X JAPAN (2 CD)
MALICE MIZER
TOKYO DOME (2 CD)
HIDE INVISIBLE DELUGE





DVD All zone : 26 € / 170,54 FF piece

Prix pour coffret : (2 DVD : 42 € 3 DVD : 57 € 4 DVD : 72 € 5 DVD : 87 € 6 DVD : 102 € 8 DVD : 132€ 10 DVD : 162€)

3 X 3 EYES (2 DVD)
AH MY GODESS OAV(2 DVD)
AH MY GODESS FILM
ANGELIC LAYER TV(3 DVD)
ARC THE LAD (3 DVD)
AYASHI NO CERES TV(3 DVD)
BASTARD OAV
BATTLE ATHLETE (3 DVD)
BETTER MAN
BERSERK OAV (3 DVD)
BIG-O (2 DVD)
BOYS BE (4 DVD)
BUBBLE GUM CRISIS (3 DVD)
CANDIDATE FOR GODDESS (2 DVD)
CAPTAIN HARLOCK SAGA (2 DVD)
CAPTAIN TSUBASA OAV (3 DVD)
CAPTAIN TSUBASA FILMS (3 DVD)
CARD CAPTOR SAKURA FILM 1
CARD CAPTOR SAKURA FILM 2
CAT'S EYE TV 1 ou 2 (4 DVD)
CREST OF STAR TV 1 (3 DVD)
DANGAIZER 3
DETECTIVE CONAN FILM 1, 2 OU 3
DETEC. CONAN SPECIAL TV 1, 2 OU 3
COW BOY BEBOP TV (3DVD)
COWBOYBEBOP FILM
DNA2 (3 DVD)
DEVILMAN LADY (3 DVD)
ESCAFLOWNE FILM

FUSHIGIYUUGI OAV (2 DVD)
FUSHIGIYUUGI TV1 (3 DVD)
FUSHIGIYUUGI TV2 (3 DVD)
GHIBLI BOX (12 FILMS/6DVD)
G GUNDAM TV (5 DVD)
GATE KEEPER (3 DVD)
GIANT ROBOT (3 DVD)
GUNBUSTER
GUNDAM 079 OAV (3 DVD)
GUNDAM 079 TV (4 DVD)
GUNDAM G SAVIOUR
GUNDAM CHAR'S COUNTER
GUNDAM F91 FILM
GUNDAM 080 (2DVD)
GUNDAM 083 FILM
GUNDAM 080 TV (3DVD)
GUNDAM MS08 TEAM (3DVD)
GUNDAM W TV (5 DVD)
GUNDAM W FILM Endless Waltz
GUNDAM ZZ TV (5 DVD)
GUNDRESS
HAND MIND MAY (3 DVD)
HUNTER X HUNTER TV1 (3DVD)
HUNTER X HUNTER TV2 (3DVD)
HUNTER X HUNTER TV3 (3DVD)
HIKARUNOGO SPECIAL 1
HIKARU NO GO TV 1 ou 2
INU YASHA TV 1 (3 DVD)
INU YASHA TV 2 (3 DVD)





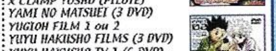


KENSHIN FILM
LICCA
LODOSS WAR TV (3 DVD)
LOVE HINA SPRING SPEC.
LOVE HINA X'MAS SPEC.
LOVE HINA FINAL LIVE(2 DVD)
MACROSS TV (5 DVD)
MACROSS FLASHBACK 2012
MAISON IKKOKU TV (10 DVD)
MAGIC KNIGHT TV (5 DVD)
MEMORIES
MIDNIGHTEYEGOKU
NADESICO FILM
NADESICO TV (3 DVD)
NADIA TV (5 DVD)
NANAKO KAITAL (2 DVD)
NAZCA TV (3 DVD)
NEORANGA TV (6 DVD)
NEO GETTER ROBOT (2 DVD)
NOIR TV PART 1 (4 DVD)
ONE PIECE TV 1, 2 OU 3 (3 DVD)
ONE PIECE FILM 1 OU 2
ORPHEN TV (3 DVD)
OUTLAW STAR TV (3 DVD)
PLATINUM HUGUEN (3 DVD)
QUEEN EMERALDAS
RG VEDA
ROBO CARNIVAL
SAI BUSTER (3 DVD)

SHAMAN KING SPECIAL
SLAM DUNK TV 1 (4 DVD)
SLAM DUNK TV 2 (3 DVD)
SENKAI NO MONSHO BIRTH
SENKAI NO MONSHO SPECIAL
SIN THE MOVIE
SORCEROUS S. ORPHEN (3 DVD)
SORCEROUS S. ORPHEN 2(3 DVD)
SPRIGGAN FILM
STAR OCEAN (3 DVD)
STEAM DETECTIVES (3 DVD)
STEEL ANGEL KURUMI ZERO
STEEL ANGEL KURUMI 2 (2DVD)
TALES OF ETERNIA (2 DVD)
TRIGUN (6 DVD)
TURN A GUNDAM (5 DVD)
THE SOULTAKER (3 DVD)
TWILIGHT Q
TO HEART TV (3 DVD)
TOUCH FILM (CROSS ROAD)
TOUCH FILM (MISS LONELY...)
VAMPIRE HUNTER D (new movie)
VANDREAD (3DVD)
VIDEO GIRL (2 DVD)
X CLAMP FILM
X CLAMP YOSHO (PILOTE)
YAMI NO MATSUEI (3 DVD)
YUGIOH FILM 1 ou 2
YUYU HAKUSHO FILMS (3 DVD)



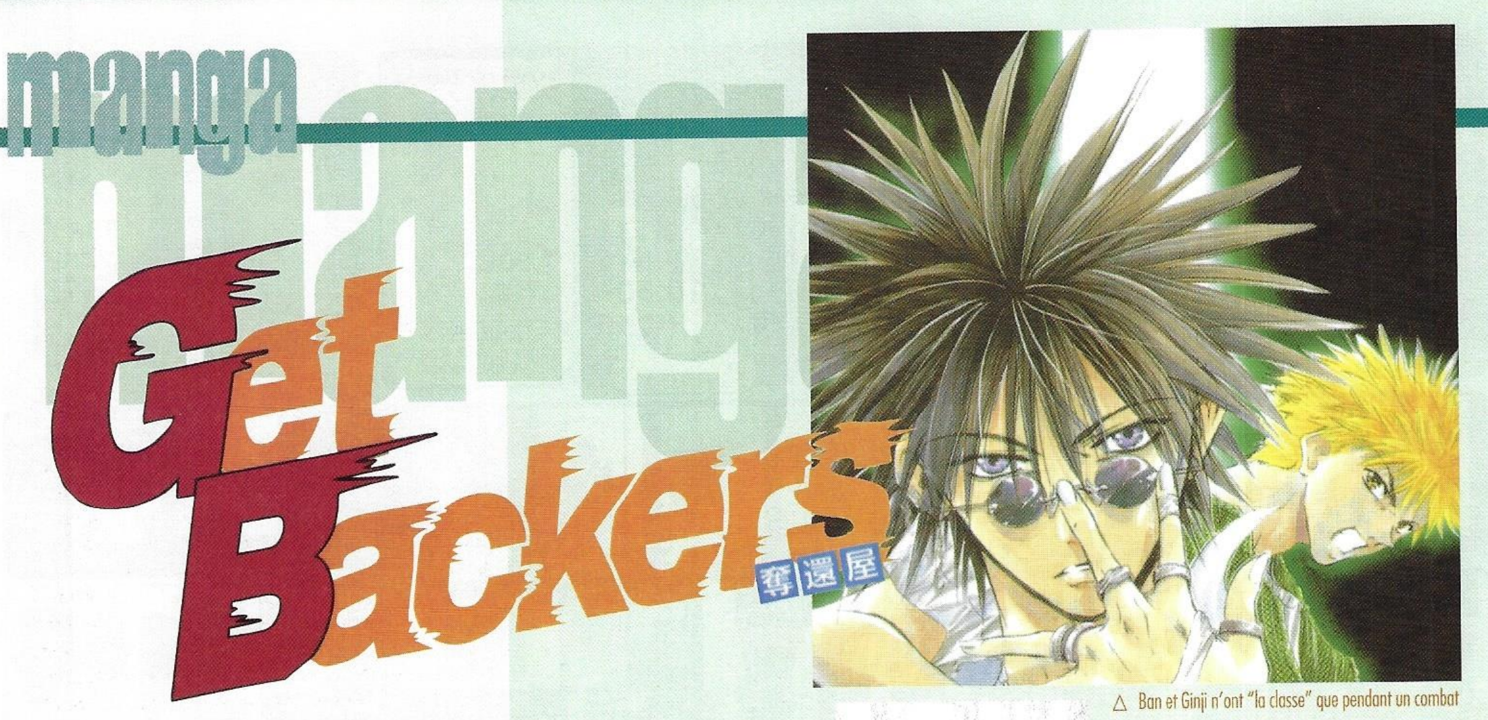






Le art book de LODOSS
23€
150,87 FF
tout pleins d'illustrations, de decors, de personnages, pour le plus grand plaisir de vos yeux avec des images inedites sur les chroniques de la guerre de Lodoss : dessins de Nobuteru Yuki
Record of Lodoss War ILLUSTRATIONS
Les chroniques de la guerre de LODOSS
illustrations tout en couleur
NOUVEAUTES EXCLUSIVES
聖闘士星矢
10,50€
68,88 FF
SAINT SEIYA ANIME SPECIAL 1
SAINT SEIYA
illustrations
POSTCARD BOOK
10,50€
68,88 FF
SAINT SEIYA
post card book
GODDESS X
Vol.1
7,50€
49,20 FF
int.-18ans
GODDESS X
manga parodie erotique
"Ah! my goddess"
Jeux PC erotique
38€
249,26 FF
int.-18ans
VIPER V16
VIPER V16
Jeu CDROM win 95/98 et en exclu la version anglaise incluse
nouveauté
38€
249,26 FF
int.-18ans
Love Love Show
Jeu CDROM win 95/98 et en exclu la version anglaise incluse
Windows95
100€
655,96 FF
WINDOW 95
version jap
licence + cd rom
WindowsNT
100€
655,96 FF
WINDOW NT
version jap
licence + cd rom
En quantité limité nous avons des windows 95 & NT4 en version japonaise pour jouer à tous vos jeux hentai en vo. Ils sont vendus avec leur licence original & un cd rom.
Profitez-en !!!!
12€
78,71 FF
L Side illustrations
I's, Video Girl, ...
SHADOW LADY
10€
65,60 FF
Shadow lady
Manga inedit
12€
78,71 FF
R Side illustrations
Wingman, ...
Tsukasa Hojo
10€
65,60 FF
HOJO illustrations
City Hunter, Cats, ...
CANDY CANDY
19,50€
127,91 FF
Candy Candy
Portfolio
Vente en exclusivité des Art Book et portfolio tout en couleur avec de belles illustrations en import direct
COWBOY BEBOP
19,80€
129,88 FF
Cowboy Bebop
24 cartes postales
7,50€
49,20 FF
Set de 8 Cartes : Mark of the wolves Mamoru Yokota character designer d'EVANGELION
Trading Card (vendue aussi par sachet d'environ 6 à 10 cartes)
Ah my goddess
6,10€
Sakura film 2
3,81€
Magical Doremi
3,81€
find Love
6,86€
Futari H
6,86€
Gunbuster
6,10€
Macross
6,10€
Nuku nuku
5,34€
Saint Seiya
6,86€
Saint Seiya : films
6,86€
Aika
6,10€
Lodoss
5,34€
Evangelion film 1
6,10€
Lodoss
5,34€
Ghost in the shell
6,10€
Soul Hunter
5,34€
magical album 1
6,10€
Sailor Moon
3,05€
You're under arrest
5,34€
Utena
5,34€
Angelic Layer
5,34€
Dr Slump
5,34€
Evangelion film 2
6,10€
Fushigi Yugi part 1
6,10€
Fushigi Yugi part 2
6,10€
Ruroni Kenshin
5,34€
magical album 2
6,10€
Saiyuki
6,86€
Saiyuki film
6,86€
Seikai no monsho
6,86€
Lodoss
Utena
part 3
part 4
part 5
10,50€
(68,88 FF)
le pack de 33 cartes
Sakura
LOT DE 33 CARTES dont 3 brillantes (speciales)
SAKURA
49€
321,42 FF
PROMO
NOUVEAUTE
69€
452,61 FF
NEW: SAINT SEIYA
3€
19,68 FF
Cartes non fournies
lot de 12 FEUILLES pour classeur de trading cards
15€
98,39 FF
Escaflowne Serie de 24 cardass
9€
59,04 FF
X file saison 2
la boite de trading card
69€
452,61 FF
COBRA
69€
452,61 FF
Fushigi Yugi part 1
69€
452,61 FF
SAINT SEIYA
69€
452,61 FF
AIKA
69€
452,61 FF
ANGELIC LAYER
69€
452,61 FF
SAKURA part4
69€
452,61 FF
YOU'RE UNDER
69€
452,61 FF
MAGICAL ALBUM 2
69€
452,61 FF
SAIYUKI
69€
452,61 FF
MAGICAL ALBUM
39€
255,82 FF
Dr SLUMP
PROMOS
39€
255,82 FF
SAILOR MOON
39€
255,82 FF
PROMO
EVA film 2
PROMO
EVA film 1
39€
255,82 FF
PROMO
GALAXY EXPRESS
T-SHIRT : 15 € / 98,39 FF piece
TRADING CARD
A KEN 01
B KEN 02
C KEN 03
D SHIROW 1
E SHIROW 2
F SHIROW 3
G SHIROW 4
H SHIROW 5
I AIKA 01
J BERSERK 01
N SAILORMOON
O GOLDORAK 1
P LODOSS
Q FIVE STAR
R FUSHIGI
S VAMP. D
T GUYVER
U LAMU 2
V JOJO 01
W KIKI 01
PATLABOR
SLAYERS
LAIN 01
MADOKA
VGA 01
TOTORO
GUNNM 1
NADIA 01
GODDESS
SAMURAI
MADOKA
URUSHI
PCHAN 01
PCHAN 02
15€
98,39 FF
Choisir 2 titres et 2 tailles (M, L, XL) dans le cas de rupture de stock, t-shirts d'excellente qualité
199€
1305,35 FF
Arcadia 84
metal 31 cm
38€
196,79 FF
SAKURA
figurine avec ailes
30€
196,79 FF
SAKURA
figurine avec roller
59,90€
392,92 FF
SAKURA
Clow Card modifié
10€
65,60 FF
Arcadia 84
PVC 10 cm
299€
1961,31 FF
Armure d'Odin
en metal
15€
98,39 FF
YAKURU
Mononoke HIME
49€
321,42
RAVA AD-10 ラヴァ
Larva
figurine 30 cm sur socle
Macross VF11B
transformable en metal
90€
590,36 FF
99€
649,40 FF
Macross VF1S
transformable en metal
Macross VF1A
transformable en metal
ARMURES SAINT SEIYA en metal :
37€
242,70 FF
les 5 BRONZE 1 ERE ARMURE et les 12 CHEVALIERS D'OR
Prix exceptionnel et promotionnel : 9 €uros (59,04 FF)
la serie de 9 shitajikis (grande cartes pvc 18,2 cm x 25,6 cm) ou la erie des 16 cartes postales
SHITAJIKIS SAINT SEIYA :
mais aussi ...
ken le survivant : 9 €
le lot de 9 shitajikis
Ranma 1/2 : 9 €
Saint Seiya : 9 €
le lot de 16 cartes postales
Ken le survivant : 9 €
le lot de 16 cartes postales
Ranma 1/2 : 9 €
Bon de commande à découper ou recopier et à renvoyer à :
ATOMIC CLUB (Service VPC) 17 Rue Trousseau 75011 Paris
Attention : pour les réclamations : fermées le Jeudi, Samedi, Dimanche & jours feriés.
ATTENTION : Les prix sont sous reserves d'erreurs typographiques et dans la limite du stock disponible
DATE : __/__/2002 No Client : ____
Nom, Prénom : ____
Né le : __/__/19__ (obligatoire si paiement par cheque)
Adresse : ____
Code Postal : ____ Ville : ____
Tel fixe(obligatoire) : ____
Num. Carte AC +: AC ____ (si vous en possédez un)
Frais de port et d'emballage
Colissimo suivi : 7 €
Suppl. Poster : + 2 €
Europe + DOM & TOM : 11 €
Reste du monde : 23 €
Commande sup. à 150 €
Colissimo suivi + assurance : 13 €
DESIGNATION
Qté
P.U.
TOTAL
Carte AC + (facultatif)
15 €uros
Chèque (à l'ordre d'Atomic Club)
rens. obligatoire : type de pièce d'identité (Passeport, Carte National d'identité, ..) : ____
date de création : __/____ (mois/année)
Mandat Cash
Carte Bleue VISA
Important : pour le paiement par chèque : les renseignements sur le type de pièce d'identité, la date de création de celle-ci ainsi que votre date de naissance sont primordiaux pour le traitement de votre commande. (ou la photocopie de la pièce d'identité)
Sous-Total :
Participation aux frais

Get Backers



△ Ban et Ginji n'ont "la classe" que pendant un combat

VOICI VENIR DES GENTILS VOYOUS AUX SUPER-POUVOIRS EXCENTRIQUES QUI TRAÎNENT DANS UN TÔKYÔ IMPROBABLEMENT REMPLI DE CRIMINELS. LEUR NOM ? LES GET BACKERS. LEUR SPÉCIALITÉ ? RAMENER À LEURS CLIENTS CE QUI LEUR APPARTIENT DE DROIT...

Ban fait toujours son poseur avant de porter le coup de grâce à ses ennemis ▷

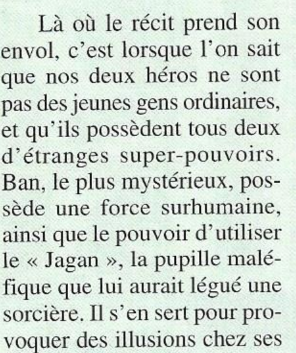
Shinjuku est le quartier populaire de Tôkyô, celui où la plupart des histoires japonaises ancrées dans la réalité commencent. Dans *Get Backers*, l'histoire commence dans un lieu un peu fictif du nom étrange d'« ura-Shinjuku ». Une portion de Shinjuku sensément aussi dangereuse et mal famée que le Bronx. Terrain de jeu de tous les voyous et autres arnaques, il est aussi le territoire de Ban et Ginji, deux jeunes gens de 17 ans. Évidemment, ils ne vont pas à l'école, même s'ils sont très cultivés comme nous l'apprendront plus tard. Leur source de revenus est l'activité très spéciale qu'ils ont mise en place : le « *get backing* ». Grâce à la plantureuse Heaven, qui joue le rôle de commissionnaire entremetteuse, des personnes aussi diverses que variées viennent à leur rencontre pour récupérer des choses qu'on leur a dérobées. Compagnies d'assurance ou particuliers, ils sont nombreux à venir en dernier recours demander aux deux Get Backers de les aider. Et les demandes les plus sérieuses comme les plus farfelues leur sont soumises. Ils devront donc ramener au cours de leurs aventures un melon, une fille, un Stradivarius ou un tableau inconnu de Van Gogh, pour ne citer que quelques-unes de leurs missions.

Là où le récit prend son envol, c'est lorsque l'on sait que nos deux héros ne sont pas des jeunes gens ordinaires, et qu'ils possèdent tous deux d'étranges super-pouvoirs. Ban, le plus mystérieux, possède une force surhumaine, ainsi que le pouvoir d'utiliser le « Jagan », la pupille maléfique que lui aurait légué une sorcière. Il s'en sert pour provoquer des illusions chez ses adversaires d'une manière "très classe", complètement pompée sur le chevalier Phénix, des trop célèbres *Chevaliers du Zodiaque*. Ginji, mystérieux aussi, possède le pouvoir d'une anguille (ne riez pas). Il est en effet capable de monopoliser l'énergie de son corps et de la convertir en électricité, qu'il peut ensuite manipuler à volonté. Arcs électriques ou autres coups de poings chocs sont donc son rayon d'action.

Ces pouvoirs, ils ne leur seront pas de trop puisqu'en face, ils auront généralement à affronter des adversaires eux aussi pourvus de capacités surhumaines ou de connaissances martiales très pointues. On notera divers surhommes modifiés grâce à la drogue ou à des opérations chirurgicales de renforcement parmi leurs adversaires, mais aussi des maîtres du déguisement, des ninjas ou encore des prodiges de l'arme blanche dont les performances flirtent avec le surnaturel.

Un vrai manga de poseurs

Chasseurs de primes à l'envers, ces beaux gosses *shôjo-shônen* surfent sur la vague instaurée par Clamp dans ses *manga* d'action. Un *background* fouillé mais mystérieux, et un grand nombre de personnages « secondaires » mais pourtant bourrés de charisme. Parmi leurs alliés, on trouvera donc Lady Poison, la maîtresse des armes chimiques, Shido à qui tous les animaux obéissent au doigt et à l'œil, ainsi que Kazuki, l'androgyne qui se bat avec des fils, capable de coudre la bouche et les paupières de n'importe qui.



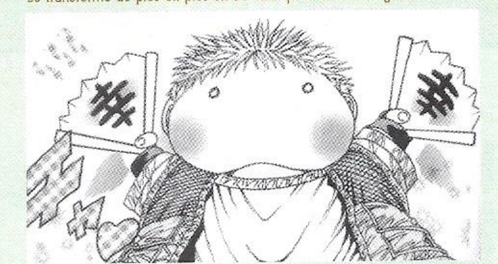
◁ Ginji appelle la foudre pour abattre un colosse sous l'effet d'une drogue. Clin d'œil à Great Mazinger et son « Thunder Break »



▽ Docteur Jackal, un chasseur de primes qui ne vit que pour tuer. Il possède le pouvoir de sortir des bistouris qu'il a inséré dans son corps

Et généralement, les intrigues, pourvues de multiples rebondissements abracadabrants, sont en fait prétexte à des affrontements ou des résolutions de problèmes, mais avec grande classe. Même s'ils ont l'air idiots, qu'ils font tout pour provoquer des situations à gags et que la situation leur échappe, Ban et Ginji ont toujours « tout prévu », ou possèdent à chaque fois une ressource supplémentaire, imprévue, qui fera soupirer au lecteur quelque chose du genre « ah vraiment, ils sont trop forts ». Heureusement pour nous d'ailleurs, cette surenchère est la bienvenue, et n'est pas choquante pour qui a l'habitude des *comics* de super-héros américains. Car comme dans ses équivalents *yankees*, *Get Backers* est un *manga* où les situations perdues d'avance sont généralement résolues par l'utilisation intelligente des pouvoirs de chacun, et non par la recherche d'une plus grande puissance. Et en ce sens, on ne tombe pas dans le vulgaire *manga* de baston, même si les rixes restent assez présentes. Car il ne faut pas oublier non plus que

▽ À partir du volume 6, Ginji, obligé de faire équipe avec Dr. Jackal, se transforme de plus en plus en SD idiot pour amuser la galerie



le but premier de nos héros, ce n'est pas l'accession à un rêve particulier ou même à la puissance absolue. Tout ce qui les intéresse, c'est l'argent que pourra leur rapporter l'objet de leur quête, une fois récupéré.

Autant que faire se peut, ils vont donc éviter les confrontations directes avec leurs adversaires, préférant généralement le succès à la bravoure. Ce choix scénaristique original et plutôt inhabituel dans le *shônen* classique donne un peu de fraîcheur au tout et permet de suivre l'histoire avec intérêt sans perdre de temps à de vulgaires suites d'oppositions de forces.

Bien sûr, il ne faudrait pas non plus penser que *Get Backers* est un enchaînement de simili-cambriolages réalisés par des surhommes, puisque les combats, les vrais, inhérents au genre, sont bien présents. D'un classicisme abyssal dans leur déroulement, ils ne surprennent pas vraiment dans leurs conclusions, mais dans la manière dont nos héros les concluent. Généralement Ban ou Ginji en prennent plein la poire après avoir mené le début du combat, puis parviennent finalement à trouver le point faible de son adversaire, et à vaincre ce dernier non sans lui faire comprendre avec fanfaronnade que dès le départ, il n'avait aucune chance. C'est que Ban et Ginji ne sont pas les héros formatés que l'on a l'habitude de rencontrer. Même dans les récits originaux, la plupart des personnages centraux finissent par céder à des stéréotypes, amenant ainsi la remise du scénario original sur les rails de la linéarité, comme Kenshin le samouraï qui commence de manière dramatique pour se mettre ensuite sur la voie des ennemis de plus en plus forts et de la démonstration de force. Attention, il n'est pas ici question de remettre en cause les grands principes du *shônen manga* ; simplement, le non-respect total de ces règles permet à *Get Backers* de gagner encore en originalité. Gourmands, trouillards, intéressés, obsédés, ils peuvent être tour à tour d'horribles têtes à claques, et quelques pages plus loin se métamorphoser en charismatiques donneurs de leçon selon les situations.

Un côté graphique original

À la base de *Get Backers*, on trouve RANDÔ Ayamine, spécialiste de la trame à outrance et du fourmillement de détails, mais surtout ancien assistant de TÔRU Fujisawa (*GTO*). Après avoir fait ses armes sur *GTO*, mais surtout *Shônan Jun'ai Gumi* (qui narre la jeunesse d'Onizuka), le voilà donc prêt à voler de ses propres ailes pour offrir à son lectorat des planches à la limite du fanzinat. Et ce non pas parce qu'elles ont un aspect d'amateur dans le sens non-professionnel du terme. Contrairement à des auteurs professionnels qui se doivent de rendre un nombre impressionnant de pages dans des délais très courts, les auteurs de fanzines japonais n'ont généralement pas de contraintes de temps aussi lourdes, et peuvent se permettre de surcharger leurs planches de trames, détails et autres mini-délires en coins de cases. De cette manière, *Get Backers* a vraiment un côté fanzineux très fouillé, extrêmement soigné dans les moindres détails. Chaque cheveu est dessiné, chaque plissure de vêtement a droit à son petit trait. Quant aux accessoires comme les chaussures, ils font aussi l'objet d'un soin tout particulier.



La mise en cases de *Get Backers* possède un vrai sens du rythme ▷



△ Ban et Ginji trouvent souvent refuge dans le café de Paul, chez qui ils ont d'ailleurs une ardoise de plusieurs millions de yens



◁ ▽ Kazuki, que tout le monde prend pour une fille, est en fait un redoutable combattant, capable de coudre les paupières d'un adversaire à distance



Shido possède le pouvoir de sympathiser avec les animaux, mais aussi d'utiliser leurs techniques de combat ▽





△ Heaven et sa poitrine toujours prête à exploser dans des corsages taille enfant

▽ Lady Poison maîtrise l'art de combattre avec des parfums, qui peuvent rendre fous, obéissants, ou galvanisés. Elle peut aussi lâcher des attaques de phéromones secrétés par son corps



L'autre côté marquant du graphisme, c'est bien entendu le trait en lui-même. Les personnages de *Get Backers* sont très forts, brisant les pierres à mains nues, ils ne sont pourtant pas plus massifs que des chanteurs de *visual rock*. Comprenez par là qu'ils sont généralement de constitution assez fine, renvoyant directement aux morphologies quasi androgynes que l'on rencontre très souvent dans les *manga* destinés aux filles. L'auteur pousse même ce côté jusqu'à la parodie avec le personnage de Kazuki, que tout le monde prend pour une fille, y compris une charmante lesbienne aux airs de garçon qui tombe amoureuse de lui avant de révéler qu'elle était elle aussi un homme. N'importe quoi.

Les personnages féminins par contre n'ont pas ce côté *fashion victims*, et profitent généralement de formes voluptueuses, avec des seins débordant de leurs décolletés et autres bouts de fesses que l'on voit dépasser de vêtements abîmés durant un combat. Mention spéciale à Lady Poison, incapable de garder intact un seul vêtement à chaque combat, pour la joie des lecteurs les plus émotifs. Sexy et capiteuses, les filles de *Get Backers* ne sont pas nombreuses, mais elles ont de la ressource. Souvent potiches, mais parfois manipulatrices, les personnages féminins de *Get Backers* sont *grosso modo* répartis en deux catégories : les charmantes idiotes, et les prêtes à tout matérialistes. Bien entendu, ces dernières cachent généralement un cœur pur ou du moins gentil derrière leurs *airbags*.

Outre ces personnages aux détails vestimentaires fouillés, le second indice qui permet de déceler un souci du détail chez RANDÔ Ayamine et ses assistants, ce sont les cases. Très découpée, l'action de *Get Backers* joue avec le rythme, proposant un nombre hallucinant de phylactères sur une seule page, pour, à la suivante, offrir une illustration plein pot, généralement pour souligner une révélation, ou en cas de combat, pour souligner que le héros va reprendre le dessus. Dans les pages surchargées, il arrivera que les personnages partent dans des discussions plus personnelles, comme des petites engueulades ou des mises au point. Dans ces cas de figure, les cases deviennent de plus en plus petites, comme pour devenir des petits passages auxquels seul le lecteur a accès. Bourrées d'informations et de petits délires, ces mini-cases sont souvent très drôles et renforcent encore le côté faux méchant et gentil voyou des héros.

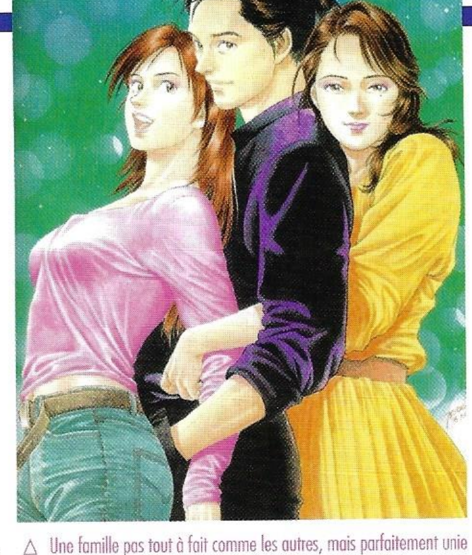


Car en voyant la couverture d'un *manga* de *Get Backers*, on a vraiment l'impression de se trouver face à un *manga* de *bad boys* habillés par une ligne *streetwear* de Jean-Paul GAULTIER. Mais une fois le *manga* ouvert, on se rend compte qu'il y a beaucoup plus que cela dans ces pages. Beaucoup d'humour, des planches "classes" et des héros "faux durs", *Get Backers* est l'alchimie parfaite entre le *manga* de baston et la parodie du voyou au grand cœur. Une performance que le public japonais a déjà salué, la série profitant d'un très gros succès d'estime chez Kôdansha.

Le Greg Masqué

© RANDÔ AYAMINE / AOKI YÛYA / KÔDANSHA

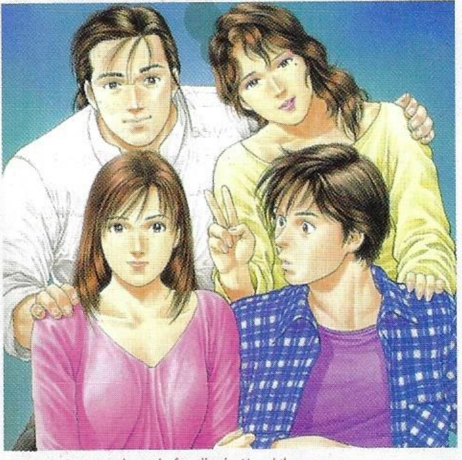
F.COMPO



△ Une famille pas tout à fait comme les autres, mais parfaitement unie

▽ Shion, la nouvelle égérie de Hôjô… On comprend pourquoi !

LE DERNIER VOLUME DE FAMILY COMPO, DE HÔJÔ TSUKASA, ÉDITÉ PAR TONKAM, EST ENFIN SORTI ; AUSSI BRILLANT QU'ON POUVAIT L'ESPÉRER, MAIS AUSSI UN PEU DÉCEVANT, PUISQU'IL NE DONNE QUE QUELQUES INDICES DE RÉPONSES…



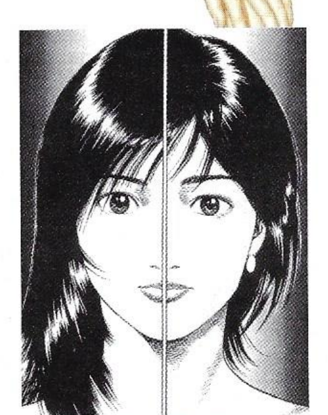
△ La première photo de famille de Masahiko. Un grand moment d'émotion…

Avant de livrer quelques-unes des clefs nécessaires pour voir les nombreuses subtilités de ce dernier volume, il est nécessaire de rappeler comment Hôjô en est arrivé à nouer une telle situation que celle qui ouvre ce quatorzième volume de *Family Compo*…

Yanagiba Masahiko se retrouve orphelin… Non pas qu'il ait jusqu'à présent véritablement eu de famille… Sa mère morte alors qu'il était tout petit, son père passait ses journées à travailler. C'est alors qu'il reçoit la visite de sa tante (la femme du frère de sa mère) qui lui propose de venir habiter chez elle. La famille Wakanae est composée de trois membres : les deux parents, et leur fille de seize ans… Sauf qu'il se révèle que l'oncle est la tante et que la tante est l'oncle : une famille inversée, en bref.

Malgré quelques difficultés au départ, Masahiko décide finalement, heureux de découvrir ce qu'est une "vraie" famille, de s'installer chez eux. Sora, son oncle, est dessinateur de *manga*. Quant à Shion, la cousine de Masahiko, elle sera l'élément central de l'intrigue principale, avec l'interrogation que se fait Masahiko, entre attirance inavouée et semi-inconsciente et pur questionnement, sur le sexe de sa "cousine" (cousin ?).

Hôjô va donc présenter la vie de tous les jours de cette famille presque normale, introduisant au fil de ses volumes de nouveaux personnages, de la même façon que, au cours de la vie, se font de nouvelles rencontres. Ainsi, le lecteur pourra découvrir Asaoka Yoko, jeune fille passionnée des œuvres de Sora, qui se trouve également être une ancienne camarade de lycée de Masakiho. Entre les deux jeunes gens se liera une relation assez particulière, un couple jamais entièrement reconnu comme tel. Il est évident qu'un des ressorts du récit deviendra alors le triangle amoureux qui se nouera entre Masahiko, Yoko et Shion…



△ Shion et Masami/Masahiko… La mise en page est tellement réussie que cela se passe de commentaires

Un autre élément d'importance dans la vie des personnages est le club cinéma de la fac de Masahiko, qui est également un seconde possibilité (avec le travail de dessinateur de *manga* de Sora) pour Hôjô de présenter une mise en abîme du phénomène créatif, mais aussi interne à *F.Compo*. Et Masahiko, avec son physique assez frêle et ses traits fins, de se retrouver à être travesti en fille, pour les besoins du tournage ! Tournage durant lequel un yakuza, Monsieur Tatsumi, tombera amoureux de Masami (Masahiko en fille).

On découvre également le dernier thème qu'Hôjô a voulu introduire dans son œuvre : le choc des générations, avec la relation tumultueuse entre Sora et son père, qui n'a jamais accepté que sa fille devienne un homme… Les volumes de milieu de la série, aussi réussis soient-ils, restent plus anecdotiques. Mais anecdotiques au sens positif du terme, présentant des petits moments de la vie des personnages, l'évolution difficile de la relation entre Masahiko et Yoko, les souvenirs douloureux des Noëls de Shion et Masahiko, les difficultés que vit Masahiko en Masami…

Arrive ensuite Kaoru, le fils, enfin, la fille travestie en fils, de Monsieur Tatsumi. Son arrivée sera l'occasion pour la "jeune fille", mais aussi pour son père, de découvrir ce qu'est une famille, mais aussi d'apprendre à faire face à leurs propre doutes et faiblesses. Les événements de la vie continuent à se dérouler, les situations entre personnages se nouent de plus en plus, quelques-unes se dénouent, comme la relation entre Monsieur Tatsumi et son ex-femme, mais la relation entre Shion et Masahiko, toujours incapable de prendre une décision, reste inaboutie. Shion, elle, est active, et décide d'aller à la fac de Masahiko, mais en garçon, sans en prévenir ses parents. Wakanae (elle), malgré Masahiko,

◁ Le fameux passage de barrière en images

décide également de faire partie du club cinéma. Son changement (au moins apparent) de sexe, complexifiera la relation Masahiko/Yoko, en modifiant la donne du triangle amoureux, mais aidera aussi à la dénouer. Finalement, l'arrivée d'une ancienne connaissance de Shion, alors qu'elle était à l'école primaire, sera un élément déclencheur. Asagi Aï est en effet amoureuse de Wakanae, mais également de Shion…

La mise en abîme finale sera un tournage, sur un scénario de Masahiko (en fait sa propre situation posée par écrit) dans lequel Masahiko sera Masami (rôle inspiré de Shion), Shion sera Wakanae (rôle inspiré de Masahiko) et enfin Asagi restera Asagi… Rien de tel pour dénouer une situation…

Un final tout en subtilités…

L'avantage avec *F.Compo,* c'est que l'on peut résumer la trame centrale sans rien ôter du plaisir de lecture, tant cette œuvre est composée de moments et de petits événements. Cependant, pour pouvoir en retirer toute l'essence, il est nécessaire de bien voir et décoder le langage de l'auteur… Principalement dans son dernier volume.

Très subtil donc, trop subtil peut-être, ce dernier volume ; celui qui devait résoudre les situations, répondre aux nombreuses questions que se posait le lecteur.

Dans son commentaire en deuxième de couverture, Hôjô explique que de nombreux lecteurs se sont plaints que *F.Compo* ne connaisse pas véritablement de fin, et donne comme raison qu'il n'a donné à lire qu'une tranche de vie de la famille Wakanae, et qu'il laisse aux lecteurs le soin d'imaginer ce qu'il adviendra des différents protagonistes. Choix audacieux et hautement risqué, mais après tout pas tellement plus que le thème de ce manga. D'autant plus que Hôjô a parsemé son récit, et essentiellement ce quatorzième volume, de fines allusions qui sont autant d'éléments qui formeront l'avenir des personnages. Cependant, et c'est peut-être là le principal défaut de ce volume, elles sont plus que difficiles à décoder (il est évident que les remarques que vous trouverez ici sont loin d'être une liste exhaustive); la plus évidente est le "passage de barrière" de Masahiko, l'expression la plus nette de ses sentiments profonds, inavoués et inconscients : ainsi, alors qu'il est incapable de franchir le portillon du train et de poursuivre Yuki, lors du tournage et de la fuite de Wakanae/Shion/image de Masahiko, fuite dont il est difficile de déterminer si elle est uniquement liée au tournage, Masahiko n'hésite pas à franchir la barrière sur laquelle il était assis pour se lancer à la poursuite de "Shion" (c'est tout du moins de cette manière qu'il voit



△ M. Tatsumi et sa femme, un couple complexe

la "jeune-femme"). Une seconde allusion est visible dans la réaction, assez marquée, de l'imperturbable Shion, toujours dans ce même tournage, lorsque, dans une situation renversée, Masami/Masahiko lui demande « *Tu voudrais que je reste une fille, toi, Wakanae ?* »... Peut-être bien pour la première fois, Shion réalise la situation que vit Masahiko. Certes lâche et indécis, le jeune homme est dans une situation complexe et ardue à aborder. Et Shion est loin d'être, quant à elle, aussi solide et inébranlable qu'elle le laisse paraître. Dans les autres allusions, il faut également différencier texte parlé et texte pensé: même lors d'un tournage, les pensées d'un personnage restent l'expresssion la plus directe de ses sentiments réels, et expriment sans aucun doute une vérité plus "exacte" que ne peuvent le laisser voir les apparences. Il faut également examiner chaque case en détail, la moindre expression sur le visage, d'un personnage, la moindre direction de son regard étant un indice, une indication, souvent exacte, de ses sentiments les plus profonds et les plus inconscients. C'est bien évidemment là que s'exprime tout le génie d' Hôjô.

Chef-d'œuvre ?

Ce dernier volume est donc, par certains de ses éléments, un véritable chef-d'œuvre. La mise en abîme narrativo-scénaristique du film tourné par le club cinéma est sans conteste l'élément le plus impressionnant, dans lequel Hôjô révèle ses propres personnages à eux-mêmes, leur renvoyant leur propre image car ils ne sont maintenant plus acteurs de ce qu'ils sont, mais bien spectateurs. Le personnage d'Asagi a presque uniquement, à cet égard, un rôle de révélateur, à travers lequel Hôjô fait passer ses deux personnages centraux...

Cependant, tout n'est pas parfaitement rose dans ce *Family Compo* 14...

Shion et Kaoru : le second est une fille en homme et la première est ? ▷





△ N'est-ce vraiment que le talent de Shion en tant qu'actrice qui s'exprime ici ?



△ Il y a de la chaleur...

Ainsi, on peut effectivement reprocher à Hôjô de ne pas avoir fini son oeuvre (point que l'on retrouve dans *Rash* mais aussi, de manière moins tranchée, dans *Sous un rayon de soleil,* voire *Cat's Eyes*). Ce n'est pas tellement du point de vue de la relation entre Shion et Masahiko, mais bien plutôt dans la manière dont les intrigues évoluent. En effet, les situations et les intrigues — ou débuts, bribes d'intrigues — se nouent (l'avenir de Masahiko, certains personnages secondaires qui donnent l'impression de pouvoir amener un nouveau rebondissement...), et se dénouent rarement. Même si cela renforce l'idée de nous montrer des "scènes", des moments de la vie d'une famille, entre ses joies et ses chagrins, ses bonheurs et ses réussites, cela nuit par moments à l'intensité dramatique de *F.Compo*. Évidemment, l'interrogation principale que se pose le lecteur — Shion est-elle une femme ou non ? — est levée, mais à nouveau de manière sous-entendue (il est impossible de référencer tous les éléments qui permettent de déterminer son sexe) et laissent une petite interrogation. « *Papa a dit que c'était...* ». À ce propos, il est intéressant de noter le basculement, la question n'étant plus de savoir ce qu'elle est, mais ce qu'elle va devenir… Très subtil, trop peut-être, au risque même de légèrement gâcher le plaisir. De même, on peut avoir l'impression, de la même manière que Hôjô fait dire à ses personnages qu'ils refusent de prendre des risques, qu'il a lui-même eu peur de prendre certains risques, narratifs ou scénaristiques, supplémentaires...

Cependant, il ne faut pas se voiler la face, Hôjô Tsukasa a parfaitement réussi son pari, et a atteint son but : raconter les petits riens de la vie d'une famille presque normale, les relations entre ses membres, avec les chocs des générations, les histoires d'amour et d'amitié. « *Il y a de la chaleur... Un étranger rencontre un autre étranger... Une nouvelle famille naît... Il y a de la chaleur... Les deux personnes deviennent trois... puis quatre... Et la chaleur du cœur continue d'augmenter... Puis cette chaleur est communiquée à d'autres personnes et se répand... Il y a de la chaleur...* » Il y a de la chaleur... Tout simplement...

Dimitri Pawlowski

© HÔJÔ TSUKASA / SHÛEISHA

VERSION FRANÇAISE © TONKAM



Angélique

△ Luva, Randy et Clavis, royalement dessinés par Yuka Kairi

◁▷ Le premier tome du *manga* de la série (à gauche) et *Angelique Treasure* (ci-dessous) qui est un recueil hors-série réunissant quinze dessinateurs/trices consacrant quelques pages personnelles humoristiques à *Angélique*

ANGELIQUE EST À LA BASE UN JEU VIDÉO SORTI EN 1994 CHEZ KOEI. LE DESIGN DES PERSONNAGES A ÉTÉ CONFIÉ À LA MANGAKA YURA KAIRI.

Fort de son succès, le jeu a ensuite donné naissance à d'autres jeux, dont le dernier, *Angelique 3*, est sorti fin 2001 sur Playstation 2. Des OAV, contenues dans deux coffrets DVD, sont aussi parues, et huit sont encore attendues courant 2002 jusqu'à mi 2003. Mais ce qui a la part belle au Japon, ce sont les *manga Angelique*[1], huit parus à ce jour depuis 1996, et toujours dessinés par Yura Kairi.

La dessinatrice, qui est spécialisée dans le *shôjo manga*, semble prendre un grand plaisir à favoriser le second degré dans son dessin. Le ton est déjà donné dès l'aspect de la couverture, dont la couleur rose bonbon a été choisie avec grand soin.

Les personnages portent, en grande majorité, des noms d'influence purement française qui sont très rarement usités depuis le siècle dernier, et élément encore plus surprenant : ils ne cadrent absolument pas avec leur physique et leur caractère.

L'histoire...

Comme le nom du *manga* l'indique, l'héroïne se prénomme Angélique, et porte le gracieux nom de Limoges. Elle étudie à l'Académie Royale qui instruit deux élèves : Angélique et sa rivale, Rosalia de Cartagena. Chaque candidate se voit attribuer un continent. Celle qui sera la meilleure à le gérer deviendra la nouvelle reine du royaume et succédera à l'ancienne, dont les pouvoirs vont en diminuant alors qu'ils sont impératifs à l'équilibre du monde. En effet, la reine a le devoir d'employer toute son énergie à préserver et protéger le domaine royal tout entier. L'enjeu est donc de taille pour les deux élèves.

D'inspiration légèrement française...



Cette influence est essentiellement visible dans les noms et les costumes des personnages. Déjà, l'héroïne porte un nom grandiloquent ; ensuite, pour l'aider dans sa tâche, elle peut demander de l'aide à ses professeurs, les neuf gardiens représentant chacun un élément : celui de la lumière, du feu, de la nature, du rêve, de l'eau, etc. Ce sont ces gardiens qui portent des noms absolument inouïs : le petit chétif nommé Marcel, le grand blond et très fier Julius, le brun et ténébreux Clavis, l'esthète Oscar, et cela continue. On y trouve des robes de dentelles et des chevaliers qui cavalcadent avec leurs épées sur leurs fiers coursiers blancs, des châteaux et des jardins dignes de ceux de Versailles, quoique parfois, ils sont aussi assez proches des décors des *Mille et une nuits*... Bref, un univers que les Japonais ne se lassent pas d'apprécier et qui les fait toujours rêver.

Quand au *manga*, il représente le classicisme même du *shôjo* avec son héroïne gentille, blonde aux grands yeux bleus, assez cruche et fade face à sa rivale, qui possède un caractère très affirmé et plus mature. Le syndrome *Candy* a encore frappé ! En effet, il est difficile de ne pas faire de comparaisons avec cette ancienne série. Toutefois, Angélique est quand même assez supportable : toujours d'humeur égale, pleine de tonus, le sourire aux lèvres, communiquant la gaieté autour d'elle. Il est assez difficile de lui en vouloir pour quoi que ce soit ; Rosalia et elle seront d'ailleurs assez complices par moments.

Apprentie reine au quotidien...

La vie d'Angélique est un dur labeur au quotidien. En plus de ses professeurs extrêmement beaux qu'elle voit chaque jour, elle doit gérer les problèmes qui surviennent dans son pays. Mais il n'y a pas de guerre, pas de violence dans le monde d'*Angélique*, pas de sang qui coule à profusion : un havre de paix à préserver. Lorsque les problèmes surviennent, leur degré de difficulté est assez inégal selon les chapitres (et toujours à prendre au second degré !) : parfois un tout jeune bébé chèvre doit être sauvé parce que son accouchement s'est très mal passé ; parfois le si gentil Marcel veut aider Angélique en envoyant dans son pays une importante masse d'énergie, qui ne contribue qu'à engendrer un grand déséquilibre au grand dam de l'héroïne (qui ne lui en veut pas, et qui n'en veut d'ailleurs jamais à personne) et à





la colère des autres gardiens. Mais, il y a aussi des intrigues plus développées comme celle concernant l'esprit d'une ancienne candidate prétendante au trône déchue, qui s'empare du corps de Rosalia, ou bien les querelles, qui parsèment le *manga*, entre les deux factions régnant au sein des gardiens, l'une menée par Clavis, gardien de l'ombre, et l'autre par Julius, gardien de la lumière.

Bref, des intrigues de palais mêlées à des affaires de cœur enchaînées aux complications des tâches des candidates, le tout saupoudré d'un zeste de magie et de poésie : on ne s'ennuie pas !

◁ Angélique Collet et Arios, un personnage assez énigmatique qui cache un secret sur sa personne



△ Pastha et Sara, le seul couple de la série

L'humour de l'auteur...

Si *Angélique* a un gros défaut (si on peut appeler cela un défaut !), c'est bien la dérision et l'autodérision : beaucoup de scènes grotesques, beaucoup d'humour, beaucoup de personnages déformés avec d'adorables petites bouilles rondes (car ne l'oublions pas, nous naviguons dans un univers 100 % *shôjo*, où tout est mignon et rafraîchissant)...

Il est assez visible qu'*Angélique* est un *manga* destiné à plaire à la gente féminine. Chaque gardien a un genre spécifique, un caractère bien étudié, et chaque lectrice (ou lecteur), ne peut qu'y trouver un personnage répondant le mieux à ses critères personnels.

Le personnage le plus étonnant et le plus extravagant de tout le *manga* est Olivier, le gardien du rêve. Il est un peu le styliste du royaume sacré et YURA Kairi s'évertue toujours à lui faire porter des nouveaux vêtements qui rendraient fous de jalousie les créateurs de mode les plus déjantés. Maquillé, toujours avec des talons aiguilles, affriolé d'un boa à plumes et de tenues assez sexy, très drôle et blagueur, à la fois déconcertant et extraordinaire, c'est sans aucun doute avec lui que la dessinatrice prend le plus de plaisir à se divertir tout en travaillant, et aussi grâce à lui qu'elle peut s'autoriser n'importe quel délire.

Les autres personnages : le mic mac !

À part Angélique, Rosalia, les neuf gardiens, la reine qui est très rarement montrée, et Dia son assistante, il y a des « tuteurs » (ou « instructeurs », c'est selon les traductions), qui sont moins puissants que les gardiens, mais qui ont aussi un rôle d'enseignement. Curieusement, les tuteurs présents dans le *manga*, les OAV et dans les jeux vidéo ne sont pas les mêmes : Pastha s'occupe des recherches au sein de l'Institut Royal, et sa compagne, Sara (la seule fille au sein de tous ces gardiens !), est la diseuse de bonne aventure qui lit dans le cœur des gens *via* sa boule de cristal. Ces deux-là apparaissent dans le *manga* et dans certaines OAV. Ensuite, Catis, l'ancien gardien de la nature qui précédait Marcel, protège ce dernier à son insu parce qu'il n'est pas encore très puissant ; Catis est présent dans le *manga* et les OAV. Jusque là, tout va bien, car c'est après que tout se complique !

Nous rencontrons ensuite les instructeurs qui sont présents dans les jeux vidéo, pas dans le *manga*, mais parfois dans les OAV : Victor, couvert de balafres et de cicatrices, qui se consacre à « l'esprit » ; Sei Lan, assez efféminé mais dans un autre genre qu'Olivier, qui développe « les sentiments » ; puis le dernier instructeur, Timka, assez jeune, qui doit enseigner la « dignité ».

Enfin, dans certaines OAV et jeux vidéo, le très jeune Mel remplace sa cousine Sara, issu comme elle et Pastha d'un peuple de « poissons-dragons », le très sérieux Ernst remplace Pastha à la tête de l'institut de recherches, et Charlie, un marchand assez extravagant et mystérieux fait son apparition. Passons maintenant au plat de résistance !

Il serait beaucoup trop simple que l'Angélique du *manga* reste celle du jeu vidéo. Dans le jeu vidéo, Angélique Limoges devient Angélique Collet, et Rosalia de Cartagena est remplacée par Rachel Heart, deux personnages aux graphismes différents des précédents. Le lecteur est en droit de se demander s'il est bien raisonnable de mentionner tous ces personnages s'ils n'apparaissent pas tous dans le *manga*, et la réponse sera la suivante : la série n'est pas terminée, et loin de là. Dans les *dojinshi* des fans japonais, tous les personnages sont mélangés (*manga*, OAV, jeux vidéo), et comme la série n'est point encore finie, il n'est pas impossible que des personnages déjà connus dans les OAV ou le jeu vidéo fassent leur apparition dans le *manga*, surtout si l'auteur du *manga* est aussi le *character designer* des jeux vidéo. Il faut quand même préciser que chronologiquement, l'histoire d'Angélique dans les OAV, se situe après celle du *manga*, et que certains personnages des OAV risquent bien d'apparaître dans le *manga* à un moment ou à un autre...



△ Illustration originale de l'auteur représentant Angélique qui tient son continent entre les mains, entourée de Rosalia et des neuf gardiens dans leurs habits traditionnels



NEUF GARDIENS

- **Clavis :** gardien de l'ombre, il représente la paix. D'aspect assez glauque, plutôt solitaire et distant, c'est un des gardiens les plus anciens au service de la reine.
- **Julius :** gardien de la lumière, il représente la fierté, et cela lui va assez bien. C'est celui qui dirige l'ensemble des gardiens, sans être officiellement le chef même s'il en donne l'air.
- **Lumiale :** gardien de l'eau, il représente la gentillesse. Il est le bras droit de Clavis malgré son caractère assez effacé.
- **Luva :** gardien de la terre, il représente la connaissance. Il passe la majorité de son temps à la bibliothèque.
- **Marcel :** le gardien le plus jeune, celui de la nature, il représente la générosité. C'est un peu Angélique au masculin, et il est toujours accompagné de son petit oiseau, Chupi.
- **Olivier :** le gardien du rêve, il représente la beauté. D'un aspect complètement excentrique, et sans conteste le plus drôle de tous.
- **Oscar :** le gardien du feu, il représente la force. C'est le *play-boy* de l'équipe, et aussi le plus proche de Julius qu'il seconde dans ses travaux de surveillance du monde régenté par la reine.
- **Randy :** le gardien du vent, il représente le courage. Assez jeune et proche de Marcel, il essaie vainement de s'améliorer à l'épée dans l'espoir de battre Oscar.
- **Zephel :** le gardien de l'acier, il représente l'ingéniosité. Assez réfractaire aux autres gardiens et à la reine, toujours grognon et bougon ; son passe-temps favori est la mécanique

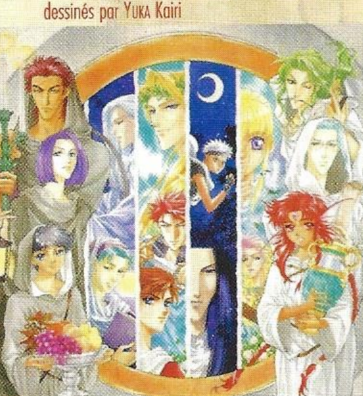
Cette petite gymnastique des zygomatiques montre non seulement que les Japonais aiment la complexité, mais aussi qu'il faut s'attendre à tout et qu'il est très difficile de disséquer la série *Angélique* en un genre bien précis, vu que certaines explications qui ne sont pas présentes dans le *manga*, le sont dans les OAV, et *vice versa*. En ce qui concerne Angélique Collet, elle se présente pour succéder à Angélique Limoges qui est devenue reine entre temps, chose que nous ignorons en nous cantonnant à la lecture du *manga*, mais que nous devinons aisément lorsque nous apprenons que toutes les reines de la planète qui se sont succédées se prénomment Angélique, et qu'il y en a plus de 250.



△ Angélique, Rosalia et les neuf gardiens tels qu'ils apparaissent dans le *manga*

Cette petite fresque est en fait un délire de l'auteur que l'on peut découvrir à l'aide de plusieurs *ramicards* assemblées ▷

▽ Tous les personnages masculins du monde d'*Angélique, manga*, OAV et jeu vidéo confondus, dessinés par Yuka Kairi



Le manga et ses dérivés...

Il faut savoir qu'il y a tout autant de bruit autour des produits dérivés sur "support papier" de la série, que sur le *manga* lui-même, et auxquels la *mangaka* participe parfois. Il existe des nouvelles[2] de plus de 200 pages, deux *art books*[3], des posters grandeur nature des personnages, les fameuses *trading cards* qui sont séparées en plusieurs séries, et, vu qu'*Angélique* n'est pas terminé, elles ont encore de beaux jours devant elles. On trouve aussi les anthologies *Angélique*, et le magazine Asuka Fantasy DX[4] qui publie la série, avec des histoires qui sont à lire séparément du *manga*. Quand à ce dernier, il continue de paraître dans les prépublications mensuelles d'Asuka Comics.

Avant *Angélique*, Yura Kairi ne semble pas avoir été très prolifique ; elle a surtout participé à une série d'anthologies sur *Gundam Wing*[5] alors qu'elle avait déjà débuté *Angélique*, qui est son premier véritable succès.

Le graphisme...

Pour revenir au *manga*, celui-ci est superbe, et il n'y a pas d'autres mots. Les dessins ne sont jamais bâclés, le style est toujours égal, les quelques planches couleurs montrent le talent de la *mangaka* : les drapés, les ombres, les décors, les expressions, le dynamisme des protagonistes, et l'immense galerie de personnages prouvent qu'*Angélique* est vraiment un *manga* qui a mérité son public.

La dessinatrice semble privilégier les illustrations réalisées avec des pastels ou à l'aquarelle, donnant ainsi beaucoup de douceur à ses dessins, tout en leur conservant leur charme, sans pour autant les rendre fades ou insipides. Il faut dire que les décors et l'univers sont pour beaucoup inspirés du monde de l'*héroïc-fantasy* : des griffons, des chevaux ailés, des personnages étranges mi-humains, mi-poissons, d'autres encore aux cheveux colorés et aux tenues bigarrées. La magie est aussi présente, sans oublier les reines, les princes, et les chevaliers. Du coup, le *manga* n'en est que plus attractif pour la gente féminine qui ne peut qu'apprécier davantage un univers qui fait voyager dans l'imaginaire, dans l'aventure et le romantisme, qui réussissent quand même à se partager équitablement la place. Souvent, tout n'est que paix, calme et tranquillité dans le monde d'*Angélique*, mais heureusement que les bouffonneries d'Angélique et les facéties d'Olivier arrivent toujours au bon moment pour dérider l'atmosphère. Le comique de situation est très présent dans le *manga*, et les personnages ne craignent pas le ridicule, d'ailleurs, ils ne s'en rendent pas toujours compte.

Angélique, un manga rare

Avec *Angélique*, c'est très simple : on adore ou on déteste ! Il n'y a pas de demi-mesure, et c'est de cette façon qu'il faut comprendre l'adjectif « rare », car peu de *manga* sont aussi clairs dans le but recherché. Plaire en faisant rire, sans tomber dans un humour pataud et affligeant, la tâche n'est pas toujours aisée mais Yura Kairi y arrive très bien.

Les poses de certains personnages enroulés dans leurs longues capes sont magistrales, imposantes, apportant beaucoup de classe et de prestance. Et ceux qui aiment le vent qui fouette et balaie les cheveux des personnages de *manga* seront séduits. La poésie, éternelle, est là, quand aux lecteurs qui aiment le style de dessin très élancé, ils ne peuvent qu'être rapidement conquis.

Et pourtant, il n'y a pas de guerre, de sexe, de violence, et le succès est au rendez vous ! Il n'y a pas de véritables « méchants », tout le monde est beau et gentil, tout le monde vit heureux et s'amuse, dans la joie et la bonne humeur : c'est certainement ce que les fans, voire les potentiels fans dans un futur plus ou moins proche, recherchent ? Cette bouffée d'air frais, c'est de loin la meilleure façon de s'évader une heure ou deux du rituel quotidien.

Joanna Melodista

1 — Chez Asuka Comics DX.

2 — Kadokawa Shoten.

3 — Voir AnimeLand n°76.

4 — Des séries comme *Lodoss War* et *Cowboy Bebop* y sont parues avant de sortir en volumes chez Asuka Comics DX.

5 — Comme exemple : *Operation Wing 3*, 1995, chez Rapport Comics.

Quelques adresses internet :

Le site le plus complet (avec traductions en anglais) : http://marfisa.0catch.com/ange/

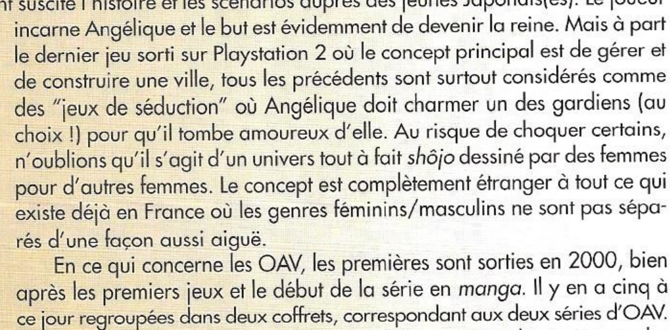
Un très joli site pour avoir une meilleure idée du talent de la *mangaka* (galerie d'images) :

http://kamui_kun.tripod.com/Ang/index.html

© YURA KAIRI, ASUKA COMICS DELUXE (1996), KOEI (1994).

LES JEUX VIDÉO ET LES OAV

Il n'y a pas moins de huit jeux vidéo *Angélique*, et le prochain est attendu sur la Game boy Advance. Après un petit calcul, force est de constater qu'il ne se passe même pas un an entre la sortie de chaque jeu vu que le tout premier date de 1994. Les jeux vidéo qui sont sortis représentent assez bien le succès et l'engouement qu'ont suscité l'histoire et les scénarios auprès des jeunes Japonais(es). Le joueur incarne Angélique et le but est évidemment de devenir la reine. Mais à part le dernier jeu sorti sur Playstation 2 où le concept principal est de gérer et de construire une ville, tous les précédents sont surtout considérés comme des "jeux de séduction" où Angélique doit charmer un des gardiens (au choix !) pour qu'il tombe amoureux d'elle. Au risque de choquer certains, n'oublions qu'il s'agit d'un univers tout à fait *shôjo* dessiné par des femmes pour d'autres femmes. Le concept est complètement étranger à tout ce qui existe déjà en France où les genres féminins/masculins ne sont pas séparés d'une façon aussi aiguë.



En ce qui concerne les OAV, les premières sont sorties en 2000, bien après les premiers jeux et le début de la série en *manga*. Il y en a cinq à ce jour regroupées dans deux coffrets, correspondant aux deux séries d'OAV. À partir de février 2002, huit nouvelles OAV sont attendues, une tous les deux mois, et chacune regroupant deux personnages de la série *Angélique, manga* et OAV confondus : la première serait sur Oscar et Olivier.

1 LES PLUS FIDÈLES SONNERIES

Appelez le **0899 708 723**, entrez la référence de la sonnerie, (ex: **56 609**) le numéro de téléphone du mobile... et c'est tout!

NOUVEAUTÉS: Références en jaune!

CATALOGUE COMPLET :

Nous avons bien sûr des **centaines d'autres sonneries** et **logos**, catalogue par téléphone au **0899 708 723**, ou minitel **3617 MONMOBILE** ou web www.**mobiles.fr**.

①,②,③,④,⑤... personnalisez ***VRAIMENT*** votre mobile!

0899 708 723

Aussi par internet... **www.mobiles.fr** Et par minitel! **3617 MONMOBILE**

SÉRIES TV / EMISSIONS / DESSINS ANIMÉS

56 941 1 rue Sésame	56 802 Code Quantum	56 920 Le maillon faible	56 922 Qui veut gagner...
56 914 30 millions d'amis	56 819 Cosmos 99	56 629 La panthère rose	56 815 Petite maison...prairie
56 814 20h de TF1	56 652 Dallas	56 735 Les cités d'or	56 923 Sacrée soirée
56 826 Agence tous risques	56 789 Dragon Ball Z	56 615 Les simpsons	56 716 San ku kaï
56 719 Albator	56 893 Famille Adams	56 891 Les têtes brulées	56 705 South Park
56 704 Ally Mc Beal	56 919 Fort Boyard	56 943 Looney Tunes (générique!)	56 876 Star Academy
56 603 Amicalement votre	56 617 Friends	56 709 Loft Story	56 651 Starsky & Hutch
56 795 Animaux du monde	56 654 Goldorak	56 730 Mac Gyver	56 946 Teletubbies
56 844 Arnold & Willy	56 835 H	56 682 Magnum	56 707 Twin Peaks
56 820 Benny Hill	56 929 Happy days	56 601 Maya l'abeille	56 728 Un gars, une fille
56 915 Big Dil	56 818 Hawaï police	56 858 Millenium	56 683 Urgences
56 821 Brigades du Tigre	56 847 K2000	56 635 Mission Impossible	56 933 Ushuaïa
56 616 Buffy ctre vampires	56 656 L'Eurovision	56 931 Morning live	56 734 Ulysse 31
56 610 Candy	56 602 L'île aux enfants	56 944 Muppet Show	56 614 Watoo watoo
56 717 Capitaine Flam	56 733 L'inspecteur Gadget	56 816 Mystères de l'ouest	56 947 Woody Woodpecker
56 738 Chapeau melon...	56 945 L'homme qui valait 3 mlrds	56 714 Olive et Tom	56 614 X-Files
56 650 Chapi Chapo	56 611 La croisière s'amuse	56 934 On a tout essyé	56 833 Zorro

FILMS

56 942 20th Century fox	56 875 Harry Potter	56 747 La plage	56 741 Scream
56 633 Amélie Poulain	56 658 Il était une fois dans l'ouest	56 657 Le bon, la brute...	56 679 Star Wars
56 794 Arizona dream	56 715 Indiana Jones	56 957 Les bronzés: Y'a du soleil...	56 743 Taxi
56 756 Blues Brothers	56 639 James Bond	56 948 Les bronzés font du ski	56 888 The full monty
56 808 Brazil	56 792 Jeux interdits	56 753 Matrix	56 890 Top Gun
56 958 Délivrance	56 740 L'exorciste	56 641 Pulp fiction	56 742 Titanic
56 754 Grease	56 655 La boum	56 718 Rocky	56 752 Yamakasi

JEUX VIDÉO

56 780 Alone in the dark	56 659 Final Fantasy: thème	56 960 Head hunter	56 678 Parasite Eve
56 671 Crash Bandicoot	56 607 Final Fantasy: victoire	56 961 Max Payne	56 763 Red faction
56 877 Devil May Cry	56 959 Golden sun	56 937 Metal gear sd: 2	56 674 Resident Evil
56 672 Dragon Ball	56 726 Gran Turismo 3	56 608 Metal gear sd: pousuite	56 783 Red Faction
56 727 Driver 2	56 962 Gta III	56 782 Metal gear sd: thème	56 963 State of emergency
56 677 Final Fantasy: chocobos	56 781 Half Life	56 900 Onimusha	56 809 Silent Hill 2
56 606 Final Fantasy: intro	56 875 Harry Potter	56 673 Pac man	56 609 Tomb Raider

GOLD / JAZZ / CLASSIQUE

56 908 Besame mucho	56 765 Hotel California	56 757 Oye como va	56 910 The girl grom ipanema
56 879 Beethoven: 5ème	56 631 I will survive	56 883 So what	56 764 We are the champion
56 880 Beethoven: 9ème	56 881 Lettre à Élise	56 884 Summertime	56 913 Yesterday

RAP / RnB

56 612 Belsunce breakdown	56 799 Family affair	56 788 La haine	56 634 Stan
56 627 Bow wow	56 685 Gangsta's Paradise	56 694 Men in Black	56 637 Survivor
56 622 Cendrillon du ghetto	56 690 Ghetto supa star	56 646 Miss california	56 632 The next episode
56 644 Clint Eastwood	56 905 Gaz-L	56 938 On ne peut pas plaire...	56 770 U remind me
56 691 Come with me	56 796 Ghost Dog	56 621 R n'b 2 rue	56 619 Walking away
56 896 Elle te rend dingue	56 689 I got 5 on it	56 618 Real slim shady	56 692 What's my name
56 907 Fallin	56 643 It wasn't me	56 693 Regulate	56 695 Wild wild west

POP / ROCK

56 760 Californication	56 964 Island in the sun	56 763 New year's day	56 786 Still loving you
56 940 Cocaïne	56 769 Le vent nous portera	56 641 Pulp fiction	56 762 Sunday bloody sunday
56 912 Here comes the sun	56 696 Me gustas tu	56 790 Stairway to heaven	56 949 Walk on the wild side

DANCE / ELECTRO / VARIÉTÉS

56 613 Aerodynamic	56 901 I'm real	56 812 Popstars (générique)	56 870 Toutes les femmes de ta vie
56 950 Attomic Kitten	56 631 I will survive	56 626 Près de moi	56 903 Une étincelle
56 645 Can't fight the moonlight	56 771 It's raining men	56 897 Seul	56 709 Up & down (Loft)
56 823 Can't get you out...head	56 902 J'ai tout oublié	56 636 Sex bomb	56 801 Uptown girl
56 642 Daddy DJ	56 876 La musique	56 778 So I begin	56 878 Wassup
56 956 Gimme, Gimme, Gimme	56 939 Millésime	56 623 Starlight	56 800 You rock my world

REGGAE / ANTILLES — RAÏ

			RAÏ
56 954 Ba moin en ti do	56 759 Jammin'	56 758 No woman no cry	56 697 Aïcha
56 767 Could you be loved	56 955 Kole sere	56 953 Vas-y Franky	56 698 Didi
56 773 Dépareillé	56 766 Many rivers to cross	56 772 Trop peu de temps	56 725 Sidi Hbibi

HYMNES NATIONAUX / DIVERS / PUB

56 668 Hymne Algérie	56 660 Hymne France	56 720 Hymne Portugal	56 604 Pub Dim
56 664 Hymne Allemagne	56 670 Hymne Israël-Hatikva	56 669 Hymne Tunisie	56 620 Pub Levi's
56 721 Hymne Chine	56 663 Hymne Italie	56 650 Pin Pom (pompiers)	56 700 L'ami Ricoré
56 662 Hymne Espagne	56 892 Lasciate mi cantare	56 951 L'internationale	56 703 Pub Nescafé-Colegiala
56 666 Hymne Etats Unis	56 667 Hymne Maroc	56 951 Le temps des cerises	56 810 Pub Nescafé-Open'up

SONNERIES **Nokia:** 32xx-33xx-5510-6090-61xx-62xx-63xx-65xx-7110-7650-81xx-82xx-83xx-88xx-9xxx **Ericsson:** R320s-R380-R520-T20e-T20s-T29s-T39m **Motorola:** 250-7389i-7689-V50-V100...

2 EXCLUSIF : LE LOGO PERSO

Espace	.	!	?	:	,	/	@		
1	120	121	122	123	124	125	126		
©	☺	☺	☺	☺	☹	☹	❤		
127	128	129	130	131	132	133	134		
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
110	111	112	113	114	115	116	117	118	119
A	B	C	D	E	F	G	H		
2	22	222	3	33	333	4	44		
I	J	K	L	M	N	O	P	Q	
444	5	55	555	6	66	666	7	77	
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	
777	7777	8	88	888	9	99	999	9999	

Exclusif! Pour avoir un logo personnalisé avec le **texte que vous voulez** (prénom, gag...), c'est très simple : **Choisissez** sur cette page un logo avec une zone marquée **Zone perso**. Ensuite, **appelez** le **0899 708 723** ou le **3617 MONMOBILE**, choix *"Vous connaissez la référence"*. Le service vous demande la référence du logo choisi et vous propose de le personnaliser. Vous saisissez facilement votre texte grâce aux équivalences des lettres ci-contre, il ira s'incrire dans la **Zone perso**.
Quand vous avez fini, le service vous donne la nouvelle **référence perso** de votre logo: notez-là, vous pourez ainsi réutiliser votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou le faire télécharger par vos amis: il sera **conservé à vie**!

I ❤ Zone perso! → I ❤ FLO, LA PLUS BELLE!
23 328 Perso: FLO, LA PLUS BELLE! Réf. perso

@ Zone perso! → @
23 656 Pas de perso: le logo sera centré! 23 656

3 LOGOS

Choisissez votre logo, **appelez** le **0899 708 723** ou le **3617 MONMOBILE**, indiquez le numéro du mobile... et le logo sera téléchargé quelques secondes plus tard!

(Logo vide : utile pour effacer un ancien logo!) Logo *VIDE* 23 300

Zone perso! logo vide: totalement perso! 23 300







4 CARTES POSTALES AVEC OU SANS TEXTE !

Une Carte postale est un logo que vous envoyez à un correspondant. Vous pouvez aussi ajouter du texte. Choisissez un logo sur cette page, Appelez le **0899 708 723** ou le **3617 MONMOBILE**, choix *"Carte postale"*... Et laissez-vous guider, c'est très rapide!



5 DESSINEZ

Exclusif! Pour avoir votre propre logo (celui de votre club, association, ou ce que vous voulez!) sur

MACROSS 7 TRASH

LES VALKYRIES AU PLACARD

OUBLIEZ LES BALLETS MORTELS DES VALKYRIES, VOUS ÊTES SUR LA PISTE DU TORNADO CRUSH ! LE SOL VIBRE SOUS VOS PIEDS ALORS QUE VOUS CHAUSSEZ VOS AIR BLADE, PRÊT À EN DÉCOUDRE POUR REMPORTER LE TITRE DE CHAMPION : C'EST L'AMBIANCE DE MACROSS 7 TRASH.

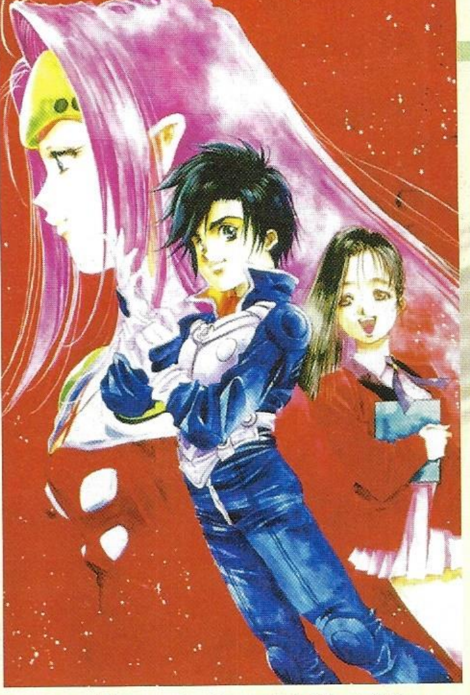
Lancé en 1995, *Macross 7 Trash* est un *manga* de MIKIMOTO Haruhiko publié par la société d'édition Kadokawa (*Lodoss War, Lost universe*…). Destiné à l'origine à être une série courte, l'histoire connaît un grand succès qui permet à l'auteur d'en faire une série régulière. Traduit par Glénat, voici un titre susceptible d'intéresser aussi bien un public de fans que de néophytes de cet univers.

Il va y avoir du sport

Mahala Fabrioh est chef de l'escadrille des Valkyries, l'élite des pilotes de chasse. À cause de la mort d'un cadet durant un exercice, elle décide de quitter l'armée. Le père du jeune homme la croit responsable et en profite pour chercher à l'éliminer, mais elle est sauvée *in extremis* par un garçon du nom de Shiba Midoh. Ce dernier est un des meilleurs joueurs de Tornado-Crush (un sport qui n'est pas sans rappeler le Motorball du *manga* de *Gunnm* de KISHIRO Yukito en beaucoup moins violent) et Mahala décide alors de devenir *manager* de son équipe. Shiba est attiré par elle, ce qui ne plaît pas à Enika Chellini, sa copine, qui auditionne pour devenir la nouvelle Minmay Voice (voir encadré). De son côté, Mahala découvre que de nombreuses rumeurs prétendent que Shiba serait en fait le fils illégitime de… Maximilian Genius !

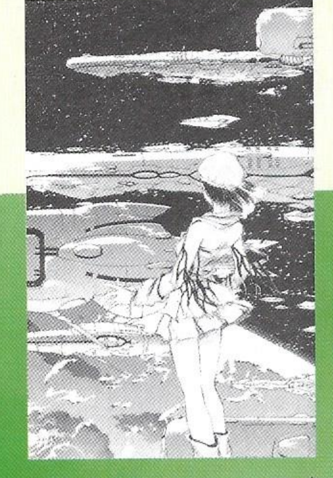
En vue du grand tournoi qui doit avoir lieu, Mahala recrute Mobard Hattori, un joueur particulièrement brillant qui défait Shiba sur la piste. Notre héros en profite pour s'entraîner durement pendant qu'Enika tente de réussir son concours. Tout se complique lorsqu'un militaire, du nom de Baceron, manipule Mahala pour qu'elle oblige les joueurs à utiliser un équipement nommé le mind-system. Bientôt, elle et Shiba découvrent que cet équipement absorbe les émotions des joueurs et qu'en plus, Le dôme de jeu dans lequel se déroule le tournoi est conçu pour absorber les émotions du stade entier !

Les Zentradi tirent dans l'ombre les ficelles d'une étrange conspiration politico-militaire. Quel est leur véritable but ? Shiba arrivera-t-il à survivre au tournoi ? Enika deviendra-t-elle la nouvelle Minmay ? Autant de questions qui tiennent le lecteur en haleine au fur et à mesure des volumes.



△ Bien que Mylène apparaisse ici aux cotés de Shiba et d'Enika, elle ne joue en fait aucun rôle dans le *manga*

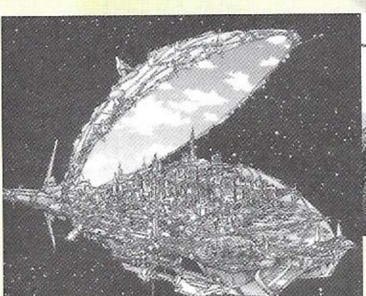
▽ Enika deviendra t'elle la nouvelle Minmay ?



MINMAY VOICE

Lin Minmay est, dans le premier *Macross*, une jeune fille sans histoires qui aide son oncle et sa tante dans leur restaurant. Au moment où commence l'histoire, elle passe une audition pour devenir chanteuse et malgré le départ de la forteresse Macross de la terre, elle va réussir à réaliser son rêve. Le moral à l'intérieur de la forteresse n'est pas franchement au beau fixe et tous les Terriens ont besoin de s'évader et de croire en quelque chose.

Rencontre magique entre un individu et son public, Lin Minmay devient la seule chanteuse de la forteresse ! Comme Marilyn MONROE qui chantait pour remonter le moral des GI's, Lin est l'idole de tous ceux qui espèrent revoir un jour la terre. Sa voix permettra même aux Zentradi de découvrir les émotions humaines, ce qui les poussera à se rebeller. Dans *Macross II,* on découvre que son image est projetée holographiquement contre les nouveaux ennemis pour que son chant les empêche de combattre ! Étrange destin pour cette fille partie de rien qui devient soudain une arme de guerre. *Macross plus* saura astucieusement la remplacer par une *Idol* de synthèse très tendance, Sharon Apple, qui laissera croire que les auteurs allaient peut-être faire une croix sur cet élément du mythe. C'est peine perdue comme le prouve *Macross 7 Trash* où Minmay semble être, à l'instar de son image géante projetée dans l'espace, un fantôme bien encombrant à laquelle toute future star devra se comparer.



△ Non, ce n'est pas une coquille Saint-Jacques mais la nouvelle forteresse Macross



△ Avec un visage comme ça, ne vous étonnez pas que Bacéron soit un méchant !

Les Fire Bombers avec Basara et Mylène au premier plan. L'univers de *Macross* reste toujours placé sous le signe de la musique ▽



Euh, Macross quoi ça ?

Il est spécifié à la fin de chaque tome que *Macross 7 Trash* est une adaptation de la série TV de *Macross 7*. Si nombreux sont ceux à avoir suivi la première saison de *Macross* à l'époque de La 5 (voir encadré), d'autres pourraient bien se demander ce que signifie ce 7 et s'ils ont, du coup, une chance de comprendre quelque chose au *manga*.

La série TV de *Macross 7* raconte l'histoire de la 7e forteresse Macross qui a quitté la terre il y a de cela sept ans à la recherche d'une nouvelle planète à coloniser. À son bord, un million d'êtres humains qui vivent une vie presque normale en attendant de pouvoir s'installer sur un nouveau « chez eux ».

△ Basara dans le dessin animé *Macross 7*

Ces civils sont sous la responsabilité de Maximilian Genius et de sa femme Myria, respectivement capitaine et maire de la forteresse. Avant d'accéder à ce poste de commandement, Max a été un héros de la grande guerre qui a opposé les humains aux Zentradi. Myria, quant à elle, est une Zentradienne qui tenta d'assassiner Max jusqu'à ce qu'ils tombent amoureux et décident de se marier, scellant ainsi le premier mariage humain-extraterrestre de l'univers. Depuis, leur idylle a pris du plomb dans l'aile, Max faisant passer au premier plan le militaire et Myria le civil. Cela ne les a pas empêchés d'avoir une belle descendance puisque Mylène, le personnage féminin de la série, est leur 7e enfant (un chiffre magique ce 7 !). Malgré son jeune âge (quatorze ans), elle joue et chante dans le groupe des Fire Bombers. Son *leader* s'appelle Basara et Mylène a jeté son dévolu sur lui.



◁ Les relations sont décidément bien ambiguës entre Shiba et Mahala

Les ennemis de la forteresse ne sont plus les Zentradi mais des extraterrestres de la planète Barauta qui se nourrissent de la psyché de l'homme. Ils sont particulièrement redoutables et les chasseurs de l'armée (les fameuses Valkyries) ont bien du mal à lutter contre eux. Heureusement, un mystérieux robot réussit à les tenir en échec, piloté justement… par Basara !

Disons le tout net, le *manga* de *Macross 7 Trash* n'a rien à voir avec son homologue télévisé. Mikimoto n'a repris que quelques personnages : Max et Myria (car l'histoire tourne autour d'une solide intrigue militaro-politique) et Mylène et les Fire Bombers (pour des apparitions pour le moins sporadiques, comme un poster collé à un mur). À ce sujet, tous ceux qui se demandent qui est l'étrange couple que croisent les héros du *manga* au début du volume 4, ont maintenant leur réponse : ce n'est ni plus ni moins que Mylène et Basara qui s'étaient donné rendez-vous avant de se rendre à leur propre concert ! Quant aux extra-terrestres de la planète Barauta, ils ne jouent aucun rôle car les ennemis sont ici personnifiés par le militaire Baceron et par un cerveau d'un Zentradi maintenu en vie artificiellement. Le mystère reste encore entier sur l'identité de son possesseur (les paris sont ouverts).



C'est Max qui dirige aujourd'hui la 7e forteresse Macross ▷

De plus, si l'auteur a ajouté l'adjectif « *Trash* », ce n'est pas juste pour faire joli. Tout d'abord, c'est sans doute pour affirmer que le *manga* n'était pas une adaptation stricte de l'*anime* mais aussi pour souligner que l'histoire allait traiter d'« ordures » et de « racailles » (double sens du mot *Trash*). Il n'y a effectivement aucun doute sur le fait que notre *mangaka* a souhaité s'éloigner de l'atmosphère tout public de la série pour raconter l'histoire d'un *bad-boy* à l'intérieur de la forteresse Macross 7.

Une histoire plutôt sombre

Il faut en effet avoir à l'esprit que *Macross 7 Trash* est loin d'être une œuvre joyeuse.

Pour vous donner un exemple, si Shiba est plutôt sympathique dans le premier chapitre du *manga*, l'auteur reconnaît à demi-mot qu'il lui a donné un caractère trop léger et il en fera par la suite un personnage sombre, agressif et torturé. Entièrement tourné sur lui-même, il n'a presque pas d'amis et sa vie semble uniquement consacrée au Tornado Crush. Il semble en fait beaucoup souffrir des rumeurs sur son père

IL PLEUT DES MACROSS

La saga *Macross* est constituée de quatre grandes parties. La première, sortie en 1982 et qui constitue le premier segment de *Robotech*, met en scène Hichijo Hikaru, Lynn Minmay, Roy Fokker* et bien d'autres. Les ennemis que doivent combattre les héros sont des extraterrestres appelés les Zentradi. Ils veulent récupérer la forteresse spatiale Macross que les humains ont reconstruite après qu'elle se soit écrasée sur terre. Ils découvriront fascinés les chansons de la *Pop Idol* numéro un, Lin Minmay. Le choc qui en découlera poussera nombre d'entre eux à s'exiler sur Macross. Après une guerre sanglante, la pacification aura lieu et les humains et Zentradi tenteront de vivre en commun malgré de nombreux obstacles. Ce premier *Macross* sera suivi d'une OAV musicale, *Flashback 2012*, qui nous montre le parcours de chacun des protagonistes après le dernier épisode ainsi que d'un film *Do you remember Love ?* qui reprend l'histoire de la série télé sous une autre forme. La série TV est disponible (DVD et Vidéo) chez Déclic Images et le film chez Kaze Animation.

La deuxième partie, *Macross II*,, sortie à partir de 1991 en OAV, relate une rencontre avec une nouvelle race extraterrestre, les Marduks et l'histoire d'amour entre un jeune journaliste et leur princesse. Cette suite fut une véritable déception pour les fans, malgré de bons dessins signés par Mikimoto et une animation bien supérieure à celle du premier *Macross*. Il faut dire que le scénario est très bancal et le triangle amoureux rappelle un peu trop celui du premier volet. Les six OAV sont sorties en vidéo et DVD chez Kaze. À noter qu'il existe une version film qui reprend dans un montage différent les six OAV. Il est disponible chez Manga Vidéo mais exclusivement en DVD.

La troisième partie, *Macross plus*, est par contre un véritable bijou. Ces quatre épisodes sont magnifiquement dessinés et animés et servis, en accompagnement, avec un chef-d'œuvre musical de Kanno Yoko. L'histoire est très éloignée des deux précédents volets puisqu'elle se déroule pour une fois sur une planète étrangère et pas dans la forteresse. Les deux héros, un demi Zentradien et un humain entre lesquels existe une terrible rivalité sont chargés de tester deux nouveaux modèles de Valkyries afin de déterminer lequel sera exploité par l'armée. Si on retrouve un triangle amoureux, l'histoire, le ton et l'ambiance en font un travail bien à part qu'on ne saurait trop vous recommander. La série est disponible en DVD chez Manga Vidéo qui devrait proposer prochainement le montage cinéma.

Enfin, la dernière adaptation en date est *Macross 7* dont nous avons parlé dans le premier paragraphe. Un film et plusieurs OAV ont été réalisés, preuve du succès de la série. Malheureusement pour nous autres pauvres Français, rien de tout cela n'a été adapté dans notre bel Hexagone.

* — Respectivement Rick Hunter, Lynn Minmei et Roy Fokker dans la version américaine.

et aussi, comme il l'explique à Enika, d'être jugé uniquement sur son talent et pas pour lui-même. Du reste, il se contredit, puisque si Enika l'aime visiblement pour lui, il est en retour extrêmement désagréable avec elle. Son comportement est tel qu'il ne cesse de la rabrouer ou la rabaisser à la moindre occasion. Paradoxalement, on sent de façon confuse que le personnage éprouve quelque chose pour elle, même s'il ne le montre jamais. Ses relations avec Mahala sont là aussi très ambiguës : il se montre à la fois attiré par elle, même si Mahala semble trouver qu'il en fait beaucoup trop : Peut-être cherche-t'il ainsi à repousser Enika ?

Cette dernière est elle aussi torturée. Fille d'une grande personnalité, elle essaye de réussir le concours de Minmay Voice afin d'obtenir une victoire qui ne dépendrait que d'elle. Malheureusement, son père semble intercéder en sa faveur. Cette nouvelle est pour elle terrible, tout comme sa séparation avec Shiba. L'état de profonde dépression dans lequel va tomber Enika est perturbant et crédible à la fois. MIKIMOTO a-t-il voulu mettre en garde les lectrices contre l'univers impitoyable des *Idols* ? Ou bien cherche-t-il ainsi à montrer à quel point Minmay, devenu un mythe, écrase tout ceux qui tentent de reprendre son héritage ? Mais peut-être se sert-il seulement d'Enika comme symbole d'une jeunesse japonaise qui n'arrive pas à exister pour elle-même (le *manager* d'Enika ne lui dit-il pas : « *Tu t'obstines à croire en toi ! Mais tu refoules tes sentiments. Et tu préfères les plonger dans l'oubli.(...) Au lieu de faire des efforts pour oublier... laisse-toi plutôt aller !* »).

Mahala, bien que plus discrète, se révèle être elle aussi un personnage subtil. L'auteur confie d'ailleurs qu'ayant le même âge qu'elle, il se sent particulièrement en phase avec ce personnage[1]. Elle est très attachée à Shiba, ce qui se comprend puisqu'il doit avoir le même âge que le cadet mort sous ses ordres. Bien qu'elle soit montrée sous un jour plutôt positif par l'auteur (mélange de gentillesse et de force), il faut bien reconnaître qu'il est difficile de percer ses véritables motivations : veut-elle faire de Shiba un pilote ? Travaille-t-elle pour des services de renseignements ? Et maintenant qu'elle a découvert la vérité concernant le mind system, comment va-t-elle agir ? On peut d'ailleurs s'attendre à ce que le capitaine Max joue un rôle plus important dans les prochains tomes puisqu'il surveille de près Mahala et Baceron. Avec Mahala, MIKIMOTO a créé un personnage intéressant et plutôt original.



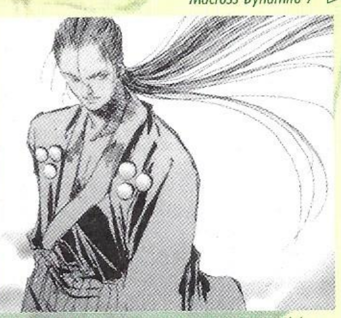
MIKIMOTO FOREVER

MIKIMOTO est un artiste qui a commencé avec le *manga* avant de devenir un grand artiste de l'animation. Aujourd'hui, il se consacre essentiellement aux jeux vidéo.

En 1982, il entame sa carrière dans le domaine de l'animation au studio Nue où il assure le *character design* du premier *Macross* (c'est lui qui a créé Lynn Minmay). Il sera au même poste en 1992 sur le second volet. À son palmarès, on peut aussi ajouter la création de l'idole Eve Tokimatsuri pour la série *Megazone 23* en 1985 ainsi que son travail sur *Top o nerae / Gunbuster* (les OAV de Gainax sorties entre 1988 et 1989). En 1989, il met la main à la patte sur la série modèle de *Macross, Gundam*, avec les OAV *Gundam 0080 : War in the pocket*. MIKIMOTO est aussi présent sur des séries moins connues comme *Orguss 02, Salamander* ou *Gandalla*. Ses activités ne s'arrêtent pas là, puisqu'il a officié sur de nombreux jeux vidéo dont *Quo Vadis*, sur lequel est sorti un très bel *art-book*. À noter que c'est lui a créé les personnages de la série TV de *Macross 7*, notamment Mylène (qui seront toutefois retravaillés pour l'*anime*) et qui est responsable du générique de fin.

△ Mahala va devenir le *manager* de Shiba et le forcer à se dépasser

Une superbe illustration couleurs par MIKIMOTO de *Macross Dynamite 7* ▷



△ Mobard, le premier qui réussira à battre Shiba et à gagner son respect puis son amitié

L'attrait du graphisme

MIKIMOTO Haruhiko est loin d'être un inconnu dans le monde de l'animation (voir encadré). Question *manga*, il travaille en parallèle sur *Marionnette Génération*. Si ce dernier est graphiquement influencé par ADACHI Mitsuru (*Théo ou la batte de la victoire, Une vie nouvelle*...), le titre qui nous intéresse est par contre du pur MIKIMOTO.

Ce qui frappe lorsqu'on feuillette le *manga*, c'est la beauté du graphisme. Très doux, distillant une ambiance *shôjo*[2] envoûtante, on admire une grande précision et douceur du trait aussi bien pour les visages que pour les décors (même si ces derniers sont moins présents, comme dans les *shôjo* d'ailleurs). Une lecture plus attentive révèle une mise en page beaucoup plus travaillée par rapport à la moyenne de ce qu'on peut lire dans un *shônen* : les cases sont bousculées, les gros plans constants... Le style de l'auteur est en fait plus illustratif que narratif. Chaque volume laisse planer une ambiance à la fois chaude (notre *mangaka* joue beaucoup sur les effets de lumières) et mélancolique (les regards de ses personnages, tantôt fragiles, tantôt sombres y sont pour beaucoup), unique en son genre.

La critique la plus évidente qu'on peut faire à cette série, c'est que privilégier ces grandes cases dans lesquelles sont magnifiés les sentiments des héros n'aide guère à la progression de l'intrigue. Chaque tome révèle ainsi au compte-gouttes les informations importantes et n'offre finalement au lecteur que des planches superbes. *Macross 7 Trash* est avant tout un *manga* d'ambiance.

En conclusion

Voici un *manga* moins commercial qu'il n'y paraît : ses héros sont relativement humains avec pas mal de défauts et de faiblesses qui les éloignent des stéréotypes habituels. Voici aussi une série qui réclame de l'attention et du temps : se laisser porter par la poésie des cases, goûter le sel des dialogues, se souvenir de détails qui prendront leur importance par la suite. Et enfin, voici un titre qui offrira au fan de *Macross* une vision nouvelle de la vie sur la forteresse et au nouveau lecteur un bon *manga* d'action qui ne délaisse pas pour autant les sentiments de ses personnages.

Nicolas PENEDO

Remerciements au Greg masqué, à Bounthavy et à Olivier FALLAIX

1 — Le petit hic c'est qu'il est né le 28 août 1959. Il a donc 36 ans au moment de la publication de la série et pas 27 comme pour Mahala ! MIKIMOTO fait-il référence à l'âge qui était le sien lorsqu'il a créé le personnage ou ment-il simplement sur le sujet ?

2 — Le *shôjo manga* désigne les *manga* pour filles en opposition au *shônen* qui regroupe les titres qui ciblent les garçons.

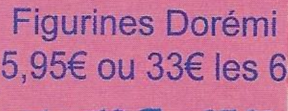
SHONEN ACE

C'est dans cette revue japonaise qu'est prépublié *Macross 7 Trash*. Son apparence est semblable à celle des gros recueils style Jump comics imprimés sur papier recyclé. Toutefois, Shonen Ace n'est pas hebdomadaire comme le Jump mais mensuel, ce qui est exceptionnel dans un pays où la bande dessinée est avant tout produite à la chaîne. Ce rythme de publication permet aux auteurs de mener plusieurs projets de front (MIKIMOTO travaille aussi dans l'animation et les jeux vidéo) et de pouvoir plus travailler leurs planches. Totalisant 580 pages, cette revue éditée par Kadokawa diffuse ou a diffusé dans ses pages des séries comme *BT'X, Evangelion, Lamune 40, Nadesico* ou encore *Escaflowne*...

© MIKIMOTO HARUHIKO ET BIG WEST / KADOKAWA SHÔTEN



Figurines Di Gi Charat
5,95€ pièce ou 22€ les 4



Figurines Dorémi
5,95€ ou 33€ les 6







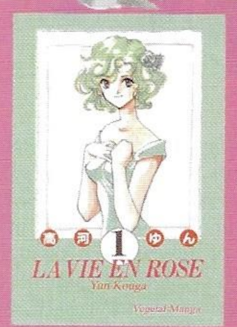
Figurines sailor moon
6€
32€ les 6



Figurines Chobbits
5,95€ ou 25€ les 5

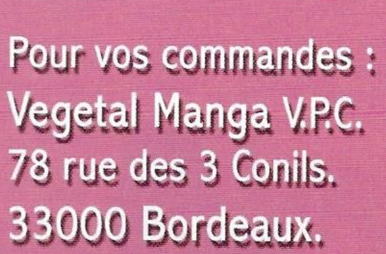


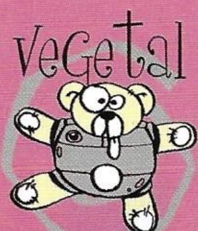
Polystone collection Bandai: 15€
Egalement dispo p.c. Godzilla



La vie en rose
volume1. 6,95 €.
Ne ratez pas le deuxième et dernier tome!...
Sortie le **26 avril**.

Envoyez vos questions et fan-arts à Yun Kouga au lavieenrose1@voila.fr



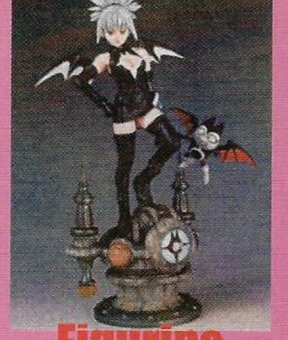


Pour vos commandes :
Vegetal Manga V.P.C.
78 rue des 3 Conils.
33000 Bordeaux.
Tel/fax: 05.56.81.55.80.

Vegetal Manga
22 rue Gabriel Perry.
31000 Toulouse.
tel/fax: 05.61.99.37.70.

Et maintenant une deuxième adresse....
Et oui, Vegetal fait des pousses !!!

pour vos questions vegetalmanga@voila.fr



Figurine Shadow lady 73€

VF1A 120€



Figurine Arcadia 225€

Libraires et boutiques, pour vos mises en place et commandes de manga v.o. et art-books japonais, contactez nous vite et profitez de notre système de réservation nouveautés...

Ramicards & shitajiki

Ramicards à 1,5€

Ojamajo doremi--Hunter X hunter--Kanon--Card Captor Sakura--Di gi charat--Air--Rurouni Kenshin--Love hina--Angelic layer--Inu Yasha--Ah my goddess--Cow boy bebop-

Card collection Sakura
Shitajiki en pochettes 4,5€



Mini shita doremi 3€

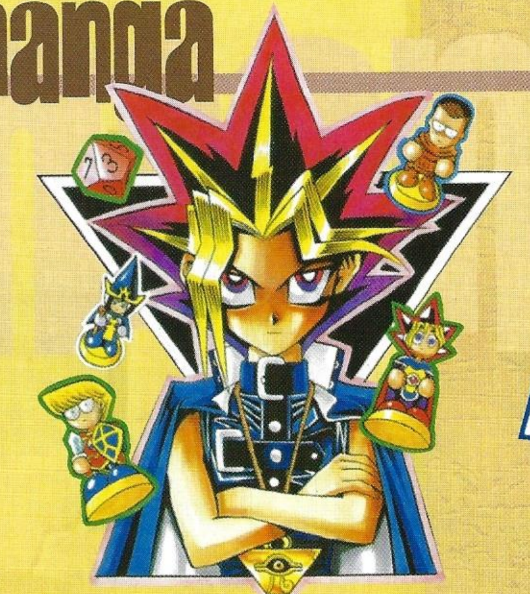
Shitajiki à 4,5€

Card captor sakura--Sakura taisen--kanon Rorouni kenshin--Arc the lad--Dragon quest--Gensomaden saiuki--Inu yasha--Tokyo mew mew--Kiki's delivery service-Sen to chihiro--Grendizer--Basara--Wild arms--Candidate for goddess--Ah my goddess--Urusei yatsura--Ranma..........

Art-Books

Art of sen to chihiro-42€--Art of Totoro-42€-Love Hina art collection-30,5€-Xenogears perfect works-53,4€-Berserk illustration files-38€-Tsukasa Hojo 20th anniversary-36,6€-X de clamp édition spéciale vol 1 & 2-12,8€-Ojama jo doremi magical memory-15€-One piece color walk-18,3€-Logbook-18€-

Tous nos produits sont des originaux japonais !!!!!



Yu-Gi-Oh!

GROS SUCCÈS AU JAPON DEPUIS LE DÉBUT DE SES AVENTURES EN 1996, YÛ-GI-OH EST AUSSI L'UN DES (PREMIERS) TITRES PHARES DES ÉDITIONS KANA QUI ONT DÛ RÉÉDITER LES PREMIERS VOLUMES SUITE À LA DEMANDE DU PUBLIC.

Lorsqu'on observe le *manga* une première fois, on a tendance à être légèrement rebuté par le style graphique peu banal utilisé par l'auteur. Mais TAKAHASHI, comme Yûgi, a plus d'un tour dans son sac et préfère de loin jouer sa dernière carte, celle du scénario : le résultat est là !

Le roi du jeu

Depuis plus de 5.000 ans, à l'époque de l'Égypte antique, on considère le jeu avec beaucoup d'intérêt à tous les âges. À l'origine, les jeux faisaient plus partie de rituels traditionnels et sacrés liés à la culture : c'est ainsi que, par exemple, le jeu des osselets avait une vocation divinatoire.

De nos jours, au Japon, le jeune Yûgi est un étudiant comme les autres, à la différence près qu'il est plus chétif que la plupart de ses camarades de classe. Passionné par les jeux depuis qu'il est tout petit (et influencé par un grand-père qui tient une boutique de jouets en tous genres : le magasin Turtle Game), Yûgi possède un jeu unique : un puzzle égyptien millénaire. Cet étrange puzzle a la particularité de ne pas avoir été assemblé depuis plusieurs générations au point que la légende prétend qu'il est impossible à terminer…

Mais un jour, alors qu'il vient de se faire malmener pour protéger ses nouveaux amis d'un soi-disant défenseur de la moralité qui le rackette, Yûgi rentre chez lui et se change les idées en essayant de résoudre une nouvelle fois le puzzle qui, étrangement, s'emboîte tout seul. Et soudain, comme par magie, un événement incroyable se produit : une mystérieuse force, toute droit sortie de l'œil représenté sur la pyramide inversée, pénètre l'esprit de Yûgi pour faire de lui un autre homme et ainsi lui permettre de se venger des méfaits d'odieux personnages. C'est la naissance de L'autre Yûgi, un mystérieux justicier sorti tout droit du monde des ténèbres.

Un affrontement aura-t-il lieu entre Jôno-Uchi et Yûgi ? △

L'ombre de Kaiba plane toujours derrière Yûgi ▷



Deux Yûgi valent mieux qu'un

En lisant le *manga* de *Yû-Gi-Oh*, on remarque aisément les deux éléments importants de l'histoire, c'est-à-dire la double personnalité de Yûgi et les jeux de toutes sortes. Mais dans cette œuvre tous les éléments vont de paire et l'auteur a mis en place de nombreux parallèles dont deux d'entre eux sont particulièrement clairs. Le premier étant bien évidemment les deux natures de Yûgi, qui est un garçon gentil le jour et devient un mystérieux et ténébreux sauveur la nuit. L'antagonisme entre le poltron et le redresseur de torts est flagrant et n'est possible que grâce aux pouvoirs du puzzle. Cependant, la question que l'on est amené à se poser est : est-ce que L'autre Yûgi est une entité propre et indépendante, existant depuis des siècles au travers du puzzle et ayant pris la forme de Yûgi qui l'abrite, ou bien s'agit-il d'une série de complexes refoulés par le héros et qui auraient été amenés à ressortir grâce à un mystérieux pouvoir ancestral ? C'est assez difficile à dire tant ils sont à la fois différents et complémentaires. Le puzzle est lié à un étrange pouvoir obscur, on peut alors penser que la condition à remplir pour terminer et activer le puzzle est d'avoir un cœur pur, dénué de haine et d'agressivité, permettant ainsi au pouvoir maléfique de trouver sa place et son équilibre, et Yûgi correspondrait à ce profil. Mais Yûgi est-il vraiment un garçon sage et gentil ?

Ses amis, Jôno-Uchi et Honda, ne sont pas les garçons les plus fréquentables du lycée. Mais surtout, ce qui choque le plus lorsqu'on voit ce petit garçon faible et pleurnichard, c'est son *look* : des cheveux coiffés en brosse (si toutefois il prend le temps de se coiffer !), une coupe de couleur noire de jais avec des reflets rouges, des mèches blondes (décolorées ?) qui partent dans tous les sens, une veste toujours ouverte avec une chemise qui sort du pantalon, un collier qui ressemble à une ceinture, sans oublier son t-shirt en

LE MAÎTRE DU JEU

TAKAHASHI Kazuki est né le 4 octobre 1961 à Tôkyô. Depuis toujours passionné par les jeux et par les bandes dessinées, c'est en 1991 qu'il débuta son travail aux éditions Shûeisha. Depuis le début de *Yû-Gi-Oh* en 1996, il a vendu plus de 23 millions de *manga*. Même si son style graphique est un peu particulier, on peut le rapprocher de celui d'un autre auteur à succès, EGAWA Tatsuya (*Magical Taluluto kun, Golden Boy*…) dans le *design* de ses personnages.

cuir. Bref, Yûgi ne semble pas s'amuser qu'à des jeux anodins mais semble aussi avoir un penchant pour la mode SM, surtout lorsqu'on voit comment L'autre Yûgi prend plaisir à torturer ses victimes…

Le second étant le parallèle entre le rêve et la réalité. Et si on se contente de feuilleter cette œuvre, on y voit un bestiaire aussi terrifiant que varié, tandis que lorsqu'on lit l'histoire, on constate qu'elle est des plus traditionnelles et banales. Seulement voilà, TAKAHASHI, par divers stratagèmes faisant soi-disant appel à la pointe de la technologie moderne, réussit à apporter à son récit une touche de fantastique non négligeable et donne ainsi à de vulgaires parties de cartes l'aspect de grandes joutes d'*heroic-fantasy*.

▽ L'autre Yûgi manipule les gens comme des pions, au sens propre comme au figuré

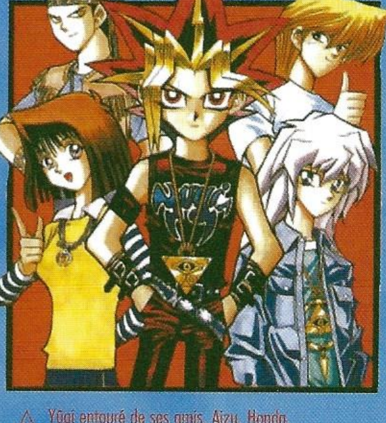


LES PERSONNAGES

• **Mutô Yûgi :** Adolescent aussi gentil que naïf, il ne vit que par et pour le jeu : c'est pour lui un plaisir et non le moyen de gagner quoi que ce soit. Néanmoins, le cœur de Yûgi est si pur qu'il fait de ses amis sa priorité. Pris indépendamment l'un de l'autre ou combinés, les deux idéogrammes qui forment le mot « Yûgi » signifient le « jeu ».

• **" L'autre " Yûgi :** Né du puzzle millénaire, il est l'opposé de Yûgi tout en étant son complément. C'est lui le vrai héros de l'histoire.

• **Mutô Sugoroku :** C'est le grand-père de Yûgi. Pendant de nombreux volumes, c'est le seul membre de la famille de Yûgi visible dans l'histoire, probablement parce qu'il est le gérant d'un magasin de jouets. Il est très proche de son petit-fils et c'est lui qui lui a transmis le puzzle égyptien. Sugoroku représente le grand enfant qui sommeille en chacun de nous. Quant à son prénom, il signifie « jeu de dés pour enfants ».



△ Yûgi entouré de ses amis, Aizu, Honda, Jôno-Uchi et Ryô

• **Katsuya Jôno-Uchi :** Bourreau de Yûgi, il a fini par devenir son meilleur ami. Loyal et droit, il n'hésite jamais à se salir les mains pour aider ses copains. Jôno-Uchi est devenu un garçon très joueur à force de fréquenter Yûgi.

• **Hiroto Honda :** Cet ami de Jôno-Uchi a fini par se rallier à la bande en oubliant la partie rebelle de sa personnalité. Son côté boute-en-train fait de lui le moteur du groupe, même si c'est là une de ses seules fonctions.

• **Mazaki Anzu :** C'est la fille du groupe, et il ne faut pas se fier à ses airs d'adolescente gentille car elle cache un caractère bien trempé. Au début du *manga*, elle passe son temps à défendre Yûgi et on ne peut s'empêcher de penser qu'ils vont tomber amoureux… Mais…

• **Bakura Ryô :** C'est l'un des derniers amis que Yûgi s'est fait. Ryô est un garçon fort sympathique qui, par son aspect (légèrement androgyne ?), rappelle Shun dans *Saint Seiya* ou Kurama dans *Yûyû Hakushô*.

• **Shahdi :** C'est un mystérieux Égyptien qui semble connaître beaucoup de secrets liés à l'Ancienne Égypte et au puzzle de Yûgi. Il est très difficile de déterminer aussi s'il est avec ou contre Yûgi et si ses intentions sont bonnes ou mauvaises.

• **Kaiba Seto :** Sans pour autant parler d'ennemi, on peut qualifier Seto d'adversaire de Yûgi le plus acharné. Lui qui n'avait jamais perdu, a énormément de mal à accepter la première défaite que lui a infligé Yûgi. Seto vit avec son jeune frère Makuba qui voue la même haine que lui vis-à-vis de Yûgi mais leurs raisons sont différentes.

• **Pegasus Jr. Crawford :** C'est le créateur du jeu Magic and Wizards. Cet homme mystérieux a décidé de tout faire pour devenir le meilleur et c'est pour cette raison qu'il va organiser le tournoi au Royaume afin de battre Seto et Yûgi.

À côté de cela, chaque personnage est uni aux autres par un lien bien spécifique. Les seuls points vraiment obscurs dans *Yû-Gi-Oh*, sont la mort et la notion de justice. Lorsque L'autre Yûgi punit un méchant, on ne sait jamais vraiment ce que devient cet individu, s'il perd la raison ou s'il meurt (sauf pour la famille Kaiba), mais surtout, il n'y a jamais d'enquêtes policières. Même quand un dangereux criminel s'évade de prison et finit par s'immoler, la police n'intervient pas dans la vie de Yûgi. Il n'y a que dans le chapitre 45 du *manga* que Yûgi intervient dans une enquête policière de manière rapide et sans susciter aucune question de la part des forces de l'ordre.

Symbolisme et ésotérisme

Le symbolisme et l'ésotérisme sont les deux toiles de fond de l'histoire de *Yu-Gi-Oh* même si leur importance dans celle-ci est infime. En effet, la magie est le fil conducteur de l'histoire, l'élément perturbateur à l'origine du double de Yûgi et de toutes les aventures qui en découlent. C'est au travers des différents items égyptiens que se propage cette magie. Mais il s'agit plus ici d'ésotérisme symbolisant (c'est à dire représenté par des images et non par des faits) que d'ésotérisme opérateur[1].

L'œil est le symbole le plus visible dans le *manga*. Dans les croyances ésotériques, il a autant d'importance que le cœur, et, fait particulier, il est unique mais pas comme l'œil borgne (incomplet) ou du cyclope (maléfique) car il est total et bénéfique. Il est tout à la fois fixe, frontal et solaire et on rapproche aussi la vision de la connaissance. Mais l'œil suppose aussi l'inversion, qui est une pensée fondamentale de l'ésotérisme, puisqu'il retourne et réduit l'image, sorte de miroir déformant (la naissance de L'autre Yûgi devient alors plus claire).

L'œil qui apparaît ici est L'œil Oudjat, hiéroglyphe égyptien qui était aussi un symbole sacré représenté sur de nombreux objets d'art au temps des pharaons et qui était considéré comme une source de fluide magique.

▽ *The real* Slim Shahdi…



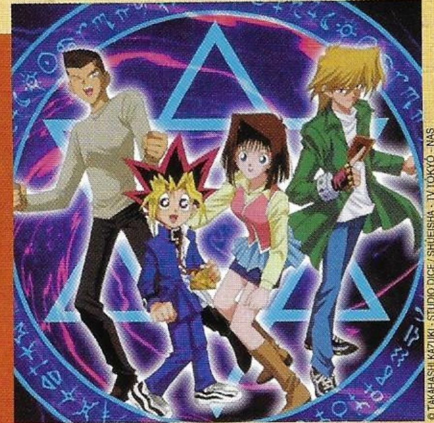
La pyramide, quant à elle, représente les tombeaux égyptiens : elle est donc en rapport étroit avec le royaume des morts (tout comme *l'œil Oudjat*). La pyramide signifie aussi l'intégration et la convergence, à la fois individuelle et collective. Inversée, elle devient l'image du développement spirituel : plus un être se spiritualise, plus sa vie s'agrandit à mesure qu'elle s'élève. Enfin, la pyramide est un lieu de rencontre entre deux mondes : le magique, principalement lié aux rites funéraires, et le rationnel, qu'évoquent la géométrie et les modes de construction. On retrouve donc dans ces symboles, le mélange de rêve et de réalité présent dans le *manga*.

TELLE EST (SA) VISION

Une version animée a bien sûr été déclinée du *manga*, mais, fait pour ainsi dire unique, elle est divisée en deux séries télévisées bien distinctes (voir l'interview d'Araki shingo p. 34). La première, *Yû-Gi-Oh*, ne comptait que 27 épisodes et fut diffusée entre le 4 avril 1998 et le 18 octobre de la même année. La seconde, *Yû-Gi-Oh Duel Monster*, a débuté le 18 avril 2000 et est toujours en cours de diffusion. Avec plus de 90 épisodes, cette série débute au chapitre 60 du *manga*. Tandis que la première série était produite par Tôei Animation et diffusée sur TV Asahi, la seconde est produite par le Studio Gallopp pour TV Tôkyô.

Enfin, il existe un film de *Yû-Gi-Oh*. D'une durée de trente minutes, il a été réalisé par la Tôei Animation en 1999. Tous les personnages principaux de la série sont présents, même Nosaka Miho, qui n'apparaît que dans un des premiers chapitres du *manga*. Dans ce film, Yûgi doit affronter une nouvelle fois Kaiba dans un duel de cartes afin de défendre le jeune Shogo. En effet, celui-ci n'a pas d'amis et se sent exclu jusqu'au jour où, en achetant un paquet de cartes, il découvre la mystérieuse carte du Red Eyes Black Dragon, une carte mythique, bien plus puissante que la Blue Eyes white Dragon*. Malheureusement, des personnes mal intentionnées vont lui dérober son jeu et c'est Jôno-Uchi qui le récupérera juste avant le fameux duel. La qualité graphique de cet épisode spécial est relativement moyenne et n'est pas sauvée par un scénario qui n'apporte rien à l'histoire du *manga*, ce qui est fort regrettable.

* — La Blue Eyes White Dragon est, dans le *manga*, considérée comme la carte la plus puissante du jeu Magic and Wizards avec huit étoiles, 3.000 points d'attaque et 2.500 points de défense. La seule possibilité de battre cette carte est la combinaison de cinq cartes qui forme l'Exodia. Il n'existe que trois cartes de Blue Eyes White Dragon.



© TAKAHASHI KAZUKI / STUDIO DICE / SHÛEISHA / TV TÔKYÔ · NAS

Les autres Yûgi : beaucoup d'autres...

À la vue du succès de cette série, Konami et Bandai ont rapidement décidé de créer toute une gamme de produits dérivés, à commencer, bien sûr, par des séries de *Trading cards* (jeux usuels basés sur les échanges de cartes spéciales achetées par paquets de cinq ou dix, souvent créées à la suite du succès de certaines séries comme *Dragon Ball, Sailor Moon, Pokémon*...). La première série, sortie en 1998, était composée de 54 cartes (9 d'or, 9 d'argent et 35 normales). Depuis, de nombreuses séries de cartes ont été éditées avec toutes les cartes du *manga*. On trouve aussi des autocollants de *Yû-Gi-Oh*, des posters, un jeu de cartes traditionnel, une boîte de jeu *Dungeon Dice Monsters Board Game* avec des mini figurines qui permettent de jouer sur un plateau cartonné, et Bandai a édité deux séries différentes de figurines en plastique : *Yû-Gi-Oh Fighters* et des *models sets Yû-Gi-Oh Duel Monsters* (dans cette série, on trouve entre autre le Blue Eyes White Dragon et le Red Eyes Black Dragon) de la taille des figurines *Evangelion* sorties il y a quatre ans.

Au final, une jolie fantaisie...

Tous les éléments cités précédemment font donc de *Yû-Gi-Oh* un *manga* des plus sympathiques à lire, même si au Japon il ne cache pas son but premier qui est purement commercial dans le sillon d'une machine économique mise en marche par *Pokémon*. L'histoire propose le schéma type de ce genre d'aventures insistant sur le fait que l'on est plus fort lorsqu'on s'entraide. Dans son *manga*, Takahashi parle beaucoup du progrès des technologies, mais il montre peu, voire pas du tout, de jeux vidéo qui ont tendance à enfermer les gens chez eux (comme les jeux en réseaux *via* internet), tandis que le principe des échanges de cartes, par exemple, incite à sortir de chez soi et faire de nouvelles rencontres toutes plus intéressantes les unes que les autres et avoir ainsi toujours plus d'amis (dans le premier épisode, Yûgi est seul... À la fin du chapitre 87, il a déjà cinq amis et est bien parti pour en avoir d'autres). On peut penser que les moyens de communication modernes, aussi avantageux soient ils, sont moins fiables qu'une partie de cartes entre amis qui serait un moyen de prouver les qualités d'un individu au sein d'un groupe. Quant aux aventures de Yûgi, l'auteur a toujours su se renouveler, espérons que ça continuera ou qu'il saura s'arrêter avant de sombrer dans des histoires répétitives.

Sébastien Kimbergt

1 — Dans certains livres, le terme exact employé est ésotérisme opératif.

© TAKAHASHI KAZUKI / SHÛEISHA

VERSION FRANÇAISE © DARGAUD BENELUX

▽ Un des nombreux face à face entre les deux rivaux



JE VIS DES HAUTS...

Depuis 1998, au Japon, pas moins de onze jeux vidéo sont sortis sur cinq supports différents. *Yû-Gi-Oh Duel Monsters* est sorti en 1998 sur Game Boy, suivi de *Yû-Gi-Oh Duel Monsters 2 : Dark Duel Stories* sur Game Boy Color en 1999. Un troisième, puis un quatrième opus sont sortis sur ce même support. La particularité principale du quatre est d'exister en trois versions différentes (on peut jouer soit avec Kaiba, soit avec Yûgi, soit avec Jôno-Uchi) et complémentaires (chaque jeu possède des cartes différentes).

Avec l'arrivée de la Game Boy Advance l'an dernier, c'est l'arrivée de trois nouveaux jeux : *Yû-Gi-Oh Dungeon Dice Monsters* en mars, *Yû-Gi-Oh Duel Monsters 5 – Experts 1-* en juillet et *Yû-Gi-Oh Duel Monsters 6 – Experts 2-* le 20 décembre 2001.

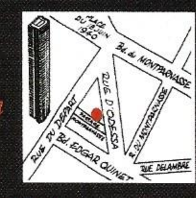
Sur Playstation, c'est *Yû-Gi-Oh Duel Monsters « Fuuin Sareshi Kioku »* qui est sorti il y a trois ans, juste après *Yû-Gi-Oh : Monster Capsule-Breed & Battle*, qui fait évidemment référence au duel qui a opposé Yûgi à Kaiba Mokuba dans le volume trois. En décembre 1999 est sorti *Yû-Gi-Oh Shin Duel Monsters* toujours sur Playstation. Et bien évidemment, l'avènement de la Playstation 2 a donné lieu à une suite : *Yû-Gi-Oh Shin Duel Monsters 2*.



Il est plus que probable, à en juger par le succès du produit, que ça ne s'arrête pas là : en effet, il n'y a qu'à regarder les chiffres, et si le *Monster Capsule* ne s'est écoulé qu'à 180.000 exemplaires, *Yû-Gi-Oh Duel Monsters 3* s'est vendu lui à 900.000 exemplaires et le quatre à 1.500.000. Tous ces jeux sont édités par Konami, qui a toujours eu le don de dénicher les bons filons, et sont soit des jeux de plates-formes, soit des RPG, soit des combats de cartes ; et tous respectent la chronologie de l'histoire, *marketing* oblige.

RED SUN

Passage Montparnasse 16 bis, rue d'Odessa 75014 Paris
Métro : Montparnasse ou Edgar Quinet
Ouvert tous les jours du lundi au samedi de 11h à 19h
TÉL : 01.43.20.71.73 FAX : 01.43.20.72.13
MAILS : redsun@club-internet.fr
red.sun@wanadoo.fr
WWW.AMAZONANIME.COM



Jouets



Great Mazinger
GX-02Red, GX-02Black

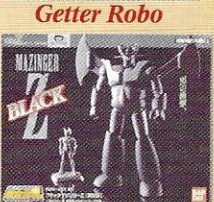

Goldorak Soul of Shogokin


Gaiking


Getter Robo

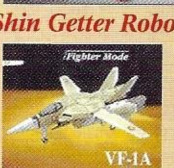
Shin Getter Robo


Mazinger Z GX-01Red


Mazinger Z Black


Shin Getter Robo métal

Combattler V




Jouets Macross
(VF-1 A blanc, beige, VF-1S, VF-19A, VF-11B, YF-21, YF-19)

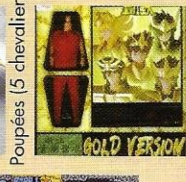
Saint Seiya

Produits japonais

Tous les modèles d'armures disponibles en magasin


Odin
Grand Pope


Sagittaire



Poupées (5 chevaliers)


Zeta blanc
Delta


Box 12 chevaliers d'or, réédition 2000

Kraken

D'autres armures inédites en magazin

Maquettes


Escaflowne


Scheherazade


Water Baron


Alseides


Graf Thunder


Kaizer Fire


Suzume 1


Suzume 2


Macross VE-1


Macross VT-1


Patalbor


Shin Getter 1

Grand choix d'art book


Lady Oscar


Goldorak


Candy

Escaflowne, Memory of Gaia


Macross Plus


Cités d'Or 1 & 2



Saint Seiya 1, 2 & 3


The Cockpit

Ken le survivant
Jump City Hunter
Captain Harlock
Magic Knight Rayearth
Go Nagai visuals works
Nadesico Plus
Record of Lodoss War
Divers artbooks Ghibli
Brain Powered
Time bokan complete
Macross Flashback 2012
Macross Gold
Macross Perfect memory
Macross This is animation vol. 1, 2, 3
Macross Preview
Macross Graffiti
Blood
X Zero de Clamp
Samourais de l'éternel
Super robot generation
Getter Robot
Escaflowne (Sunrise, Fan book, etc.)
Mamoru Yokota
Alpha de Sadamoto
Lain-Omnipresence
Betterman
Labor Graphix
Slayers
Pure White
Cheerio !
Jojo Box
Nadia
Cowboy Bebop
etc.

Albator

Vaisseau Albator 78 Death Shadow

Vaisseau Albator 84 - Arcadia (métal ou plastique)


Vaisseau Queen Emeraldas (métal ou plastique)


Soul of Popynica Space Battleship Yamato

DVD


Gaogaigar

Love Hina

Touch


Nadesico film

Ghost in the Shell
Five Star Stories
Macross Dynamite 7
Candy Candy box 1
Sakura War OAV
Macross TV séries
Kenshin Tv séries
Sin the movie
Saint Seiya :
Sanctuaire box 1
Poseidon box
Parallele trouble
adventure box




Jeu PC


Jeu PC

Jeu PC

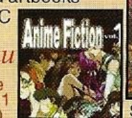
Grand choix d'articles de charme

Le coin érotique interdit aux - 18 ans

- Dojin (Parodies) 30 titres différents :Dickgirl Bride, Dojin 2000 (Pokémon), Three, Fuck uns cursed knot, Anal Fantasy, Piper, Raiders of the last ass (Lara Croft), Latex-men (X-men), Anime fiction book 1, Kurumada Miracle (Saint Seiya), Sailor Moon...
- Cassettes vidéo : Sailor Moon and the 7 balls, Anime Manga Girl...
- Résines à monter et à peindre
- CDrom jeux 200 titres
- VCD 150 titres disponibles
- Grand choix d'artbooks
- Jeux Vidéo PC

DVD parodiques hentai

Nouveau

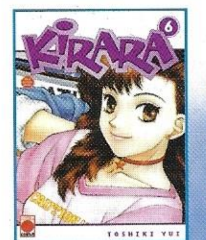

anime fiction 1 (DVD)

Star Ballz


Sailor and the 7 balls

Manga Traduits

Génération Comics



● Les ennuis de Kompei vont-ils enfin se résoudre dans le 6e et dernier tome de ***Kirara*** de Yui Toshiki ? Va-t-il conquérir la jeune Kirara ? Pour quelle obscure raison, la grande Kirara est-elle venue hanter justement cette époque ? Et surtout, arrivera-t-elle à dépuceler son chéri ? Toutes ces questions existentielles trouveront réponse ici ! Alors, ne manquez pas la dramatique fin de ce mignonnet *manga* pour *sukebe* (obsédé) romantique...

● Amateur de guerre en tout genre, vous allez être servi par le 2e tome de ***Red Eyes*** ! Un peu compliqué pour le néophyte, il est incroyablement complet pour le passionné. Certes, on peut facilement glisser sur les explications et autres détails fouillés ajoutés aux planches pour ne profiter que des scènes d'action dantesques, mais tout cela donne un côté très réaliste à ce *manga* de Shindo Jun dont les dessins, malheureusement pas très variés, accentuent cette caractéristique. Âmes sensibles s'abstenir !

ZOOM — COMBINATION VOL. 1

Initialement produit par le studio Clamp, *Combination* est un *manga* dessiné par Sei Leeza. À l'origine seuls les deux premiers tomes sont sortis, mais depuis peu la *mangaka* a décidé de reprendre seule la série. Ainsi, dès le troisième tome, on pourra découvrir son graphisme actuel déjà visible sur la couverture de cette édition et dans une histoire courte publiée en fin de volume. Pour l'instant, on reconnaît fortement le style graphique clampesque, aussi bien pour le dessin que pour la mise en page et les trames.

Le scénario d'Ôkawa Nanase est mystérieux à souhait, et narre les enquêtes d'un étrange tandem : deux inspecteurs à la fois dissemblables et très proches... Leur manière d'agir n'est pas conforme à leur statut, mais les résultats sont là, et on se laisse facilement prendre par leur charisme et l'humour déjanté de l'aîné.

Du bon Clamp, qui présage beaucoup pour la suite de l'intrigue...

FICHE TECHNIQUE
Auteur : **Sei Leeza**
Nombre de pages : **196**
Éditeur : **Génération Comics**
Nombre de volumes : **en cours**



© LEEZA SEI / KOBUNSHA / GÉNÉRATION COMICS

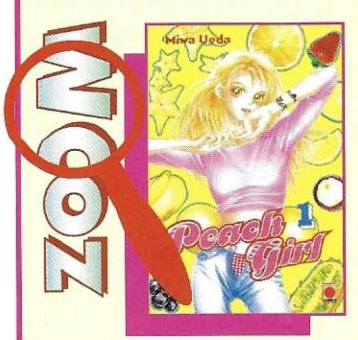
J'ai Lu

● L'équipe japonaise affronte les Argentins dans ***Captain Tsubasa*** 30 de Takahashi Yôichi. Il s'agit d'un match capital pour que le Japon se qualifie. Tsubasa se retrouve face à un adversaire dangereux qui est capable d'anticiper ses actions, tout simplement parce que son entraîneur n'est autre que Roberto ! Les matchs ont vraiment la priorité dans ce *manga* qui se prend très au sérieux.



● ***Racaille Blues*** 2 de Morita Masanori permet à Maeda de mater les durs-à-cuire de son lycée grâce à une baston mémorable. Dans ce tome on a droit à quelques gueules cassées, des délires et des situations qui présagent déjà *Rookies*. Bien sûr, *Blues* est l'œuvre de jeunesse du *mangaka* grâce à laquelle il définira son style, mais ce n'est pas pour autant qu'elle manque d'intérêt et de qualité. À découvrir, si vous appréciez les bastons qui ne se prennent jamais au sérieux.

ZOOM — PEACH GIRL VOL. 1



Génération Comics se lance dans le *manga* pour filles et frappe un grand coup avec une histoire 100 % *shôjo*, comprenant tout ce qui se fait de meilleur dans le genre : une héroïne à la forte personnalité, de beaux jeunes hommes extrêmement craquants, une pimbêche pour les rebondissements et des situations cocasses à foison ! Bref, le cocktail parfait pour faire craquer les inconditionnelles du genre. De plus, le graphisme est très "tendance", avec une *mangaka* plutôt branchée, qui ne lésine pas sur l'humour et les scènes romantiques. Si *Marmalade Boy* s'adresse aux jeunes adolescentes, *Peach Girl* est son pendant lycéen, avec tout ce que cela comporte...

L'adaptation de Génération Comics a su trouver le bon ton, même si on trouve de petites erreurs dans certaines bulles, mais quel éditeur n'en fait pas ?

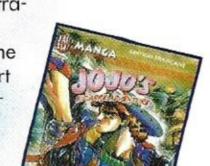
FICHE TECHNIQUE
Auteur : **Ueda Miwa**
Nombre de pages : **186**
Éditeur : **Génération Comics**
Nombre de volumes : **en cours**

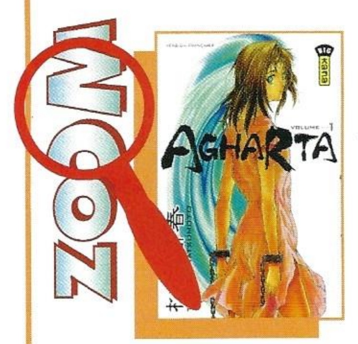


© MIWA UEDA / KODANSHA / GÉNÉRATION COMICS

● Le drame se noue dans ***Jojo's bizarre adventure*** 2 d'Araki Hirohiko. Jonathan Joestar veut découvrir si son "frère" a cherché à tuer son père ce qui va l'obliger à prouver sa détermination, et lui donner un allié. De son côté Dio découvre le secret du masque aztèque et s'en sert pour acquérir la vie éternelle. Jojo est prêt à tout pour contrecarrer ses plans, mais la tragédie est consommée...

Ce *manga* est très original, d'une part graphiquement, d'autre part narrativement : il est d'une grandiloquence rare, mais curieusement elle passe plutôt bien...





AGHARTA VOL. 1

La Terre a subi des dommages irréparables et ses habitants manquent cruellement d'eau potable. Pour survivre la violence est de mise et des drogues dures sont en circulation. Juju, le jeune héros, fait partie d'une bande parce que sa sœur est la petite amie du patron. Captivé par une cité interdite verdoyante, il va faire une petite escapade et découvrir l'existence d'une superbe machine à tuer, Rael, pour laquelle sa vie va basculer…
Sorti dans la collection Big Kana, ce *manga* n'est effectivement pas pour les plus jeunes, avec son histoire cruelle et violente. Toutefois, le fait que les personnages principaux soient très jeunes rajeunit un peu la cible. On remarquera des pages d'introduction en couleurs et surtout des dessins de MATSUMOTO Takaharu plutôt soignés, même si l'intrigue est très confuse et pas toujours facile à suivre.

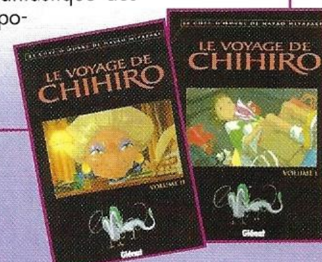
FICHE TECHNIQUE
AUTEUR : **Matsumoto Takaharu**
NOMBRE DE PAGES : **250**
ÉDITEUR : **Kana**
NOMBRE DE VOLUMES : **6**



© TAKAHARU MATSUMOTO / SHÛEISHA / DARGAUD BENELUX 2002

Glénat

● ***Le Voyage de Chihiro*** n'est pas encore sorti sur les écrans français, que l'on peut déjà découvrir les deux premiers tomes de l'*anime comics* chez Glénat. Repris directement du japonais, on a la chance de pouvoir admirer à loisir le travail de détail du long métrage de MIYAZAKI, chose très difficile lorsqu'on le voit au cinéma, tant le film en fourmille. La qualité de l'impression n'est pas exceptionnelle, mais le tout reste de bonne facture. Une bonne occasion de se laisser captiver, tout comme Chihiro, par le monde fantastique des dieux japonais…



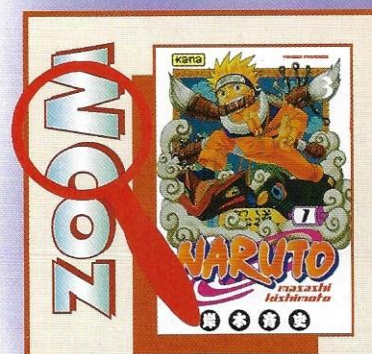
Kana



● Tenma poursuit ses recherches du ***Monster*** dans le tome 3 d'URASAWA Naoki. Il est sur la piste de son orphelinat et va déjà y découvrir des horreurs. La nature humaine est vraiment corrompue, mais heureusement pas à tous les stades… Avec son dessin simple et sympathique, le *mangaka* sait néanmoins traduire toute la violence et la terreur que subissent ses personnages torturés et malades. Le plus effrayant est que cette histoire n'a rien d'absurde, et qu'il ne serait pas étonnant qu'elle se produise en ce moment même quelque part dans le Monde. Brr…

● Dans ***Shaman King*** 11 de TAKEI Hiroyuki, c'est au tour de Bokutô no Ryû de se battre contre un… vampire. Il s'agit d'un des sbires de Hao, qui se révèle être un ancêtre vil et sanguinaire du gentil Yoh. Mais avant de combattre ces adversaires puissants et maléfiques, la joyeuse équipée va devoir attendre un certain temps que Hororhoro termine de compter fleurette à un ours !
Des chapitres amusants qui détendent l'atmosphère permettent au *manga* de prendre un ton léger entre deux combats plus violents. Le dessin original et vif de TAKEI adoucit ou caricature des personnages vraiment affreux si on les étudie de près.

● Le 17ᵉ volume de ***Slamdunk*** d'INOUE Takehiko se concentre principalement sur le match opposant Kainan et Ryônan. Celui-ci est très disputé et permet d'admirer les techniques des ennemis de Shohoku. Kainan est la prochaine équipe que va devoir affronter le lycée de Sakuragi. Pour se faire ce dernier s'est entraîné avec acharnement et sa cote monte en flèche dans le stade. Ce nouveau tome est toujours très dynamique, et le basket prend une place prédominante. Les choses sérieuses ont débuté depuis quelques tomes et l'humour devient moins présent.



NARUTO VOL. 1

Dans la lignée de *Dragon Ball*, ce *manga* récent de Jump met en avant un jeune garçon intrépide doté d'une "malédiction". Naruto est né dans un village ninja, et est en âge de faire ses preuves, malheureusement il n'est pas très assidu et échoue souvent à ses examens. S'il fait les quatre cent coups c'est simplement pour se faire remarquer. Ayant perdu ses parents, il lui manque l'affection de son prochain. Son plus cher désir est donc de prouver à son peuple qu'il est le meilleur ninja, mais il lui reste encore beaucoup de progrès à faire !
Plutôt bien dessiné, *Naruto* rappelle un peu la mise en page de *Hunter X Hunter*. Les histoires sont rigolotes et divertissantes, les personnages amusants et le *design* est agréable. Un cocktail sympathique, où se mêlent action, humour et histoires bon-enfant, pour un *manga* à lire pour se détendre…

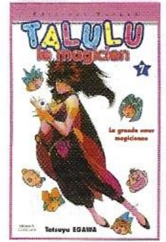
FICHE TECHNIQUE
AUTEUR : **Kishimoto Masashi**
NOMBRE DE PAGES : **196**
ÉDITEUR : **Kana**
NOMBRE DE VOLUMES : **en cours**



© MASASHI KISHIMOTO / SHÛEISHA / DARGAUD BENELUX 2002

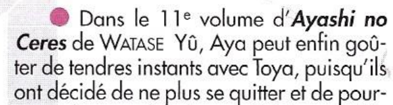
Prévisions des sorties *manga* Avril 2002

Titre	Volume	Éditeur
20th century boy	1	Génération Comics
3x3 Eyes	23	Pika Édition
Angel Sanctuary	12	Tonkam
Ayashi no Ceres	12	Tonkam
Blame	6	Glénat
Brain Powered	4	Génération Comics
Chihiro anime comics	5	Glénat
Cobra	20	Dynamic Visions
Combination	2	Génération Comics
Escaflowne	1	Pika Édition
Gasaraki	1	Génération Comics
GTO	14	Pika Édition
Gunnm	6	Glénat
Hoshin	3	Glénat
Hunter X Hunter	12	Kana
Inuyasha	3	Kana
It	1	Génération Comics
Jeanne	1	Tonkam
Jojo's bizarre adventure	4	J'ai Lu
Kenshin le vagabond	22	Glénat
Kimengumi	9	Tonkam
Kyo	6	Kana
Love Hina	3	Pika Édition
Marmalade Boy	3	Glénat
Naruto	2	Kana
Néji	1	Tonkam
New York, New York	1	Génération Comics
Olive et Tom	31 & 32	J'ai lu
One piece	10	Glénat
Peach Girl	2 & 3	Génération Comics
Pokémon adventure	4	Glénat
Racaille Blues	4	J'ai Lu
Red Eyes	3	Génération Comics
Rookies	14	Tonkam
Strain	1	Anuma
Talulu le magicien	8	Tonkam
Tough	13	Tonkam
Tsuki dragons	2	Tonkam
Vagabond	7	Tonkam
Video Girl deluxe	1	Tonkam
X	15	Tonkam



● La première histoire du volume 7 de ***Talulu***, transférée dans une sorte de Japon médiéval, est en rupture avec le déroulé des aventures habituelles : étrange et touchante, elle nous révèle un pan méconnu de la vie de Lia, la grande sœur de Talulu. Les histoires suivantes nous replongent dans un univers plus habituel, empreint de catastrophes et d'humour absurde : des lunettes qui aident à percer les qualités et les défauts des gens (propice donc à des situations gênantes, chères à EGAWA Tatsuya), la fièvre des takoyakis qui s'empare même de l'institutrice M[lle] Oaya, Talulu qui s'improvise coiffeur… Le volume s'achève sur les fêtes de Noël et la célébration de la nouvelle année. Bref… un bon cru ! À noter : le petit clin d'œil de la part des traducteurs à *Family Compo,* également édité chez Tonkam(avec Aiffe-Kompo, le jus de fruits inverseur de sexe).

MAGICAL TALULUTOKUN © T. EGAWA / SHŪEISHA / TONKAM

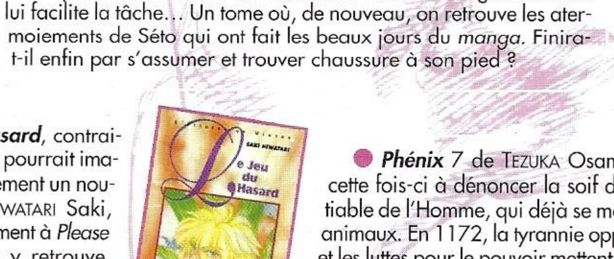


● Dans le 11e volume d'***Ayashi no Ceres*** de WATASE Yû, Aya peut enfin goûter de tendres instants avec Toya, puisqu'ils ont décidé de ne plus se quitter et de poursuivre leurs recherches conjointement. Bientôt, des souvenirs étranges ressurgissent de la mémoire du jeune homme… Romantique et dramatique, ce *manga* commence à prendre une nouvelle tournure en se penchant sur les motivations et le passé de Toya et de Kagami. WATASE distille son intrigue au compte-goutte, ce qui n'est pas pour déplaire…

Tonkam



● La pension est en émois dans ***Maison Ikkoku*** 6 de TAKAHASHI Rumiko à cause des désirs de vengeance du nouveau locataire. Celui-ci veut faire souffrir Yotsuka mais il n'a pas choisi un ennemi facile à combattre… Et pour se consoler, c'est tout naturellement vers Godai qu'il va passer ses nerfs. La fin de ses études approchant, ce dernier commence à se demander s'il ne devrait pas chercher un emploi. Il accepte un stage dans une école pour jeunes filles et va devenir la proie de la jeune Yagami. Les péripéties du pauvre Godai ne sont donc pas prêtes de s'amenuiser puisqu'elles sont proportionnelles au nombre de personnages, ceux-ci étant conçus avec une incroyable facétie.

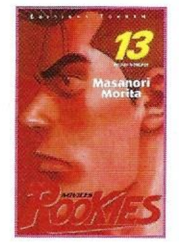


● Dans ***I"S*** 14 de KATSURA Masakazu, Séto devient de plus en plus intime avec sa voisine à cause du peu de temps que lui consacre Iori, toute accaparée par sa carrière. Sa *manager* intrigue pour séparer les jeunes tourtereaux et le caractère indécis et fragile du héros lui facilite la tâche… Un tome où, de nouveau, on retrouve les atermoiements de Séto qui ont fait les beaux jours du *manga*. Finira-t-il enfin par s'assumer et trouver chaussure à son pied ?

● ***Le jeu du hasard***, contrairement à ce que l'on pourrait imaginer, n'est pas réellement un nouveau *manga* de HIWATARI Saki, mais plutôt un supplément à *Please save my Earth*. On y retrouve Mikuro quelques années plus tard dans une histoire révélant son étrange situation familiale. Malheureusement la narration est très décousue et l'on a peine à comprendre le sens profond du "chapitre" qui laisse un goût d'inachevé. Toutefois, le plus inattendu est l'important changement de style de l'auteur, qui soudain semble bien plus maladroit et inégal. Viennent ensuite deux histoires courtes, *Birth* (aux dessins très différents), et *Minus-01, le robot* (des histoires humoristiques plus proches du *design* que l'on connaît). N'étant pas très représentatif de l'auteur, ni d'un grand intérêt "individuel", ce tome est destiné aux fans de *Please save my Earth* en priorité.

● ***Phénix*** 7 de TEZUKA Osamu s'attache cette fois-ci à dénoncer la soif de pouvoir insatiable de l'Homme, qui déjà se manifeste chez les animaux. En 1172, la tyrannie oppresse le peuple, et les luttes pour le pouvoir mettent en péril le pays. Ballottée parmi les "grands", la jeune Obou va se prendre d'amitié pour son protecteur, Kiyomori, chef du clan Taïra, obnubilé par la vie éternelle. Une période troublée et malsaine s'abat alors sur le Japon.
Manga à la fois philosophique, humoristique (anachronismes, caricatures) et dramatique (il met en scène de nombreux personnages vils et des destins tragiques), *Phénix* est une œuvre qu'il faut lire entre les lignes. Après le divertissement, la réflexion s'impose !

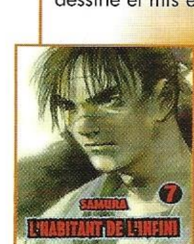
ROOKIES © M. MORITA /SHŪEISHA / TONKAM



● L'équipe du lycée Futago va-t-elle prendre suffisamment confiance en elle pour vaincre les champions désabusés de Megurogawa dans ***Rookies*** 13 de MORITA Masanori ? Rien n'est moins sûr si les *rookies* ne sont pas prêts à donner toutes leurs tripes !
Même si la partie s'éternise, l'humour et les caractères bien trempés des protagonistes parviennent à maintenir l'attention du lecteur. Un certain suspense, mêlé à l'ingéniosité et la "folie" des actions des héros, apporte beaucoup de plaisir au lecteur.

Casterman

● Oh, miracle ! Casterman vient de sortir le 7e tome de ***L'Habitant de l'infini*** de SAMURA ! Le plan de Hyakourin ayant échoué, Manji veut rompre avec la bande dont il ne connaît pas le chef. De son côté, sa protégée décide de partir seule, mais le danger est grand et Manji ne veut pas l'abandonner d'autant plus que leurs têtes sont mises à prix et que traverser le poste de garde n'est pas une sinécure.
Comme toujours, ce *manga* est superbement dessiné et mis en scène, malheureusement, "l'inversion" des pages particulière à l'éditeur reste très désagréable et ne facilite pas la lecture, les bulles n'étant pas toujours attribuées au bon personnage. Il serait cependant dommage de bouder cet excellent *manga* à cause des défauts de Casterman !



ZOOM



CYBER PLANET 1999 HYPER RUN VOL. 1

Encore une énième histoire loufoque des CLAMP, ou plutôt d'une ancienne CLAMP, AKIYAMA Tamayo qui se lance seule. Même si elle possède un style graphique propre bien que très semblable à celui d'APAPA Mokona, son scenario lui ne présente pas beaucoup d'originalité comparé aux œuvre des "vraies" CLAMP. On y retrouve nombre de personnages farfelus, dont les destins vont s'entremêler pour sauvegarder la Terre menacée par des extraterrestres, des armures type *sentai*, de beaux androgynes, des méchantes excentriques et un humour débridé.
Bref, il ne s'agit certainement pas d'une œuvre incontournable, mais les amateurs des *manga* du célèbre studio ne devraient pas être très dépaysé. Pour les autres, il vaut mieux feuilleter avant d'acheter, parce qu'il s'agit d'une bande dessinée très typée qui ne plaira certainement pas à tout le monde !

FICHE TECHNIQUE
AUTEUR : **AKIYAMA Tamayo**
NOMBRE DE PAGES : **190**
ÉDITEUR : **Tonkam**
NOMBRE DE VOLUMES : **2**



© AKIYAMA TAMAYO / KADOKAWA SHŌTEN / TONKAM

ZOOM

GUNDAM WING VOL.1

Alors que les hommes ont fondé des colonies spatiales, les forces armées terriennes prennent de force le pouvoir pour prévenir tout accès à l'indépendance. C'est pour lutter contre cette tyrannie que cinq garçons sont envoyés sur Terre avec des robots géants, les Gundam. Les troupes d'élites de l'Alliance Terrienne se serviront de leurs actions terroristes pour justifier, à leur tour, un coup d'état à l'échelle planétaire. Les colonies sont alors la cible d'un ennemi bien plus redoutable… Dessiné par TOKITA Kôichi, ce *manga* reprend, pour l'essentiel, la trame de l'histoire de la série télévisée *Gundam Wing*. Quelques différences subtiles apparaissent (la première rencontre de Heero et Duo par exemple) aussi bien dans le déroulement des événements que dans les termes employés (on parle de Mobile Suit et non pas d'armure mobile comme dans la v.f. de l'*anime*). Les dialogues ne sont pas toujours du meilleur goût (« *franchement on est trop des tueurs* » s'exclame Duo après une bataille contre les forces d'Oz) et les dessins laissent carrément à désirer. À la fin, des dessins parodiques qui mettent en scène les personnages de *G-Gundam* et *Gundam Wing* ne trouveront échos que chez les connaisseurs. En bref, une adaptation qui n'est pas à la hauteur du dessin animé mais qui plaira, peut-être, aux amateurs de la série TV diffusée actuellement sur M6.

FICHE TECHNIQUE
AUTEUR : **Tokita, Yadate et Tomino**
NOMBRE DE PAGES : **194**
ÉDITEUR : **Pika Édition**
NOMBRE DE VOLUMES : **3**

© TOKITA - YADATE - TOMINO / SUNRISE - SOTSU AGENCY / KÔDANSHA / PIKA ÉDITION

© CLAMP / KADOKAWA SHOTEN

Pika Édition

● ***Angelic Layer*** 4 de CLAMP permet à Lumina d'affronter Princesse et de la vaincre, contre toute attente. Misaki doit se préparer pour son prochain combat, grâce à une vidéo où agit l'ange d'Ojirô, Sorcier. Ce jeune garçon a beaucoup d'expérience et va donner du fil à retordre à Misaki. Un nouveau tome qui captive encore le lecteur grâce à ses dessins dynamiques et rigolos, pour peu qu'il apprécie les combats qui prennent de plus en plus de place dans l'action. Le tome se termine sur deux mignonnes histoires indépendantes : une journée de Misaki et les malheurs d'Ogata.

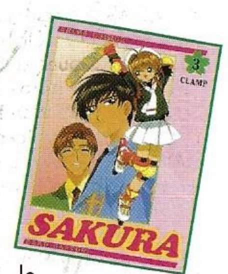
● Yakumo subit d'horribles sévices dans ***3x3 Eyes*** 22 de TAKADA Yuzo, pour mener à bien sa quête du sanjiyan. Il va faire la découverte de la prophétie du pays où il vient d'arriver, et comprendre que sa venue en est le déclenchement. Une révolution est en marche pour peu qu'il surmonte les épreuves. Les mystères sous-jacents de ce tome interpellent et captivent, de même que les nombreux nouveaux personnages mis en présence. TAKADA est très doué pour étoffer son long récit et lui redonner régulièrement vigueur à chaque nouveau "chapitre".



● La belle génitrice d'Urd expose sa plastique dévastatrice dans ***Ah ! My Goddess*** 22 de FUJISHIMA Kôsuke. Son intervention redonne une peu de piquant à ce *manga* un peu redondant, dont le romantisme exacerbé détonne pour une œuvre destinée aux garçons.
Un *manga* à regarder, juste pour le plaisir des yeux…

● Le pauvre Keitarô est au pied du mur dans ***Love Hina*** 2 d'AKAMATSU Ken. Il perd espoir devant l'inefficacité de ses révisions, et est sur le point d'abandonner. Mais c'est sans compter sur le soutien de ses nouvelles amies, qui peu à peu commencent à l'apprécier. Entre joyeuse bouffonnerie et émotion, ce *shônen manga*, au graphisme simple mais agréable, met en scène une histoire rigolote et sans prétention qui devrait plaire à un vaste public.

GTO © T. FUJIWARA / KÔDANSHA / PIKA ÉDITION



● Voici le 3e tome de l'*anime comics* de ***Card Captor Sakura.*** On y retrouve quatre épisodes, dont un n'est pas développé, dans lesquels intervient principalement la mère de Tomoyo. Le dernier se déroule dans un zoo alors que Sakura est opposée à Shaolan. Une édition malheureusement pas toujours parfaitement imprimée, mais qui offre l'occasion de suivre en image les histoires de la série TV.

ZOOM

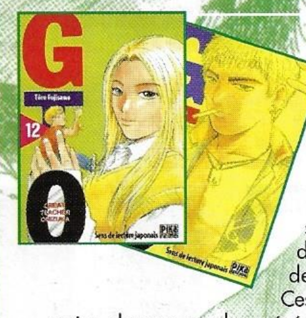
TENCHI MUYO ! VOL. 1

Ceux qui ont apprécié la première série d'OAV de *Tenchi Muyo* peuvent maintenant découvrir la suite directe de l'histoire sous forme d'un *manga* dessiné par OKUDA Hitoshi. Son style graphique n'est pas tout à fait semblable au *character design* de l'*anime*, mais il s'en rapproche fortement. L'histoire, quant à elle, n'est pas des plus excitantes, même si on retrouve les points forts qui valurent leur succès aux OAV.
Les personnages sont tout aussi déjantés et une nouvelle menace vient troubler le pauvre Tenchi. On peut regretter cependant que l'humour soit parfois très simpliste, ce qui casse quelque peu l'action. Dans ce nouveau chapitre, notre héros et ses amies vont être attaqués par un sosie de Ryoko, envoyé sur Terre pour s'emparer de l'arme de Tenchi, mais la bataille va tourner court, alors qu'Aeka sa fait enlever par un homme mystérieux…
À noter que ce premier tome avait déjà été publié dans notre magazine. Les rares qui furent déçus de son arrêt vont enfin pouvoir en découvrir la suite grâce à Pika…



© HITOSHI OKUDA / KADOKAWA SHÔTEN / PIKA ÉDITION

FICHE TECHNIQUE
AUTEUR : **Okuda Hitoshi**
NOMBRE DE PAGES : **190**
ÉDITEUR : **Pika Édition**
NOMBRE DE VOLUMES : **15**



● Onizuka est enfin arrivé à Okinawa, et déjà le voilà prêt à semer la zizanie dans ***GTO*** 12 et 13 de FUJISAWA Tôru ! Ces tomes sont un peu moins glauque que les précédents. Il mettent en scène de petites histoires amusantes et permettent à certains personnages de se venger des brimades des autres, pour notre plus grand plaisir. La moitié du premier tome revient sur la carrière de Toroko, et sur les tortures de son *manager*… Bref, du beau, du bon, du bonnet "D" (pas vrai, Azusa ?) !

LE SANCTUAIRE DE L'ANIMATION JAPONAISE



Du lundi au samedi de 10h à 19h30

Grand choix sur les séries culte*

Saint Seiya, Harlock, Dragon Ball, City Hunter, Captain Tsubasa, Hokuto No Ken...

NOS ART BOOKS







BASTARD 290 F (44,25 E) — EVANGEL. 290 F (44,25 E) — G TASTE 190 F (29 E) — SAKURA 179 F (27,30 E) — YUI SHOP 179 F (27,30 E)

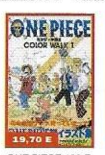




LOVE HINA 190 F (29 E) — NEW !! 190 F (29 E) — X ZERO 295 F (45 E) — HONNEAM. 790 F (120 E) — LOVE HINA 190 F (29 E)

Dès 1 000 F d'achats 2 mangas offerts

Arch. Ghibli vol 1 à 5	44 E	Ghost in the shell	44 E	Saint Seiya	105 E
Conan, fils.	44 E	Harlock	44 E	Sailor Moon	27 E
Cobra Wonder	44 E	Hokuto No Ken	54 E	Samurai Troopers	38 E
Cowboy Bebop	27 E	King Of Fighters	19 E	Shurato	38 E
Clamp School	22 E	Lain	27 E	Spriggan	44 E
Evangelion 3D	28 E	Legend of Christania	22 E	Studio Tron	38 E
Intron Depot	38 E	Miyazaki Roman Album	44 E	X de Clamp mo.	38 E
Gal. Express 999	50 E	Miyuki Chan	27 E	Tenchi Muyo	27 E
Gamest Mook	15 E	Nadia Memoire	54 E	Tokyo Babylon	38 E
Gundam	38 E	Patlabor	38 E	Vampire P. Miyu	38 E






LAIN 405 F (61,80 E) — ONE PIECE 129 F (19,70 E) — ORANGE R. 490 F (74,80 E) — HOJO 20 th 260 F (40 E) — NIEA 190 F (29 E)

MANGAS VERSION FRANÇAISE



HUNTER vol 11 (4,90 E) — KYO 1/6 à 32 F (4,90 E) — BASTARD 22 (6,10 E) — X vol 15 (4,90 E) — EROTIQUE TEL ! (10 E) — SHAMAN vol 11 (4,90 E) — JOJO vol 2 (4,90 E) — VAGABOND 6 (9,00 E) — BLUES vol 2 (5,20 E)

LES NEWS VF

Ah my Godess vol 1 à 22	6,85 E	Cowai (Toriyama)	8,35 E	Kenshin vol 1 à 21	6,10 E	Slam Dunk vol 1 à 16	4,90 E
Akira N&B vol 1 à 6	11,45 E	Dragon. Ball vol 1 à 41 à 40 F, n°42 à 9 E		Macross Sev. vol 1 à 7	6,10 E	Sous un rayon... vol 1 à 3	6,10 E
Akira couleur vol 1 à 14	15,20 E	Dr Slump vol 1 à 18	6,10 E	MK Ray Earth 1 à 6	6,85 E	Tekken Chinmi vol 1 à 12	5,20 E
Astro Boy vol 1 à 13	6,10 E	Evangelion vol 1 à 6	6,10 E	Noritaka vol 1 à 18	6,10 E	Toriyama H. cou. vol 1 à 3	6,10 E
B't X vol 1 à 16	6,40 E	Family Compo vol 1 à 14	7,35 E	Orange R. vol 1 à 18	5,20 E	Tough vol 1 à 12	7,35 E
Bastard vol 1 à 22	6,10 E	GTO 1 à 12	6,40 E	P. S. My Earth vol 1 à 22	4,90 E	Wish vol 1 à 4	9,00 E
Card C. Sakura vol 1 à 12	6,40 E	Gunnm Deluxe vol 1 à 6	11,45 E	Ranma 1/2 vol 1 à 35	6,10 E	X de Clamp vol 1 à 15	4,90 E
Cat's Eye vol 1 à 10	9,00 E	Gunnm vol 1 à 9	6,10 E	Rash vol 1 à 2	4,90 E	You're under Arr. vol 1 à 7	6,40 E
Chev. Du Zod. vol 1 à 28	4,90 E	Gunsmith Cats vol 1 à 8	6,10 E	Sailor Moon vol 1 à 18	6,10 E	Yuyu Hakusho vol 1 à 19	4,90 E
City Hunter vol 1 à 36	5,20 E	Hunter X Hunter vol 1 à11	4,90 E	Short Program vol 1 à 3	9,00 E	3x3 Eyes vol 1 à 22	6,85 E












RED EYES vol 2 (9 E) — ZERO O. vol 3 (9 E) — F COMPO 14 (7,30 E) — BRAIN P. vol 4 (8,38 E) — ROCKIES vol 13 (4,90 E) — KIRARA vol 6 (9 E) — RANMA vol 35 (6,10 E) — LOVE HINA (6,85 E) — TSUBASA vol 30 (5,20 E)

MANGAS VERSION JAPONAISE

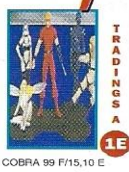
MANGAS JAP

Angel vol 1 à 7	3,80 E	K. Oran. Road vol 1 à 18	3,80 E	Shadow Lady vol 1 à 3	3,80 E	Anime Com. Dr Slump	8,35 E
Bastard vol 1 à 21	3,80 E	Madara les 7 volumes	38,00 E	Silent Mobius vol 1 à 5	3,80 E	Anime Com. Ken	8,35 E
Rash	3,80 E	Murder Licence vol 1 à fin	3,80 E	Toriyama H. cou. vol 1 à 3	3,80 E	Anime Com. Pompoko	8,35 E
C. Tsubasa vol 1 à 37	3,80 E	Slam Dunk vol 1 à 32	3,80 E	Video Girl Ai vol 1 à 15	3,80 E	Anime Com. Sailor Moon	8,35 E
C. Tsubasa J vol 1 à 9	3,80 E	Ogenki Clinic vol 1 à 5	3,80 E	Wingman vol 1 à 13	3,80 E	Anime Com. Saint Seiya	8,35 E
City Hunter vol 1 à 35	3,80 E	Patlabor vol 1 à 22	3,80 E	Yaiba vol 1 à 24	3,80 E	Anime Com. SFII	8,35 E
DNA vol 1 à 5	3,80 E	Ranma 1/2 vol 1 à 37	3,80 E	Yuyu Hakusho vol 1 à 19	3,80 E	Anime Com. Slam Dunk	8,35 E
Dr Slump vol 1 à 18	3,80 E	RG Veda vol 1 à fin	3,80 E	Anime Com. Ah my God.	8,35 E	Anime Com. Tenchi Muyo	8,35 E
Dragon Ball vol 1 à 42	3,80 E	Sailor Moon vol 1 à 18	3,80 E	Anime Com. Blue Seed	8,35 E	Anime Com. Yuyu Hak.	8,35 E
Ken vol 1 à 27	3,80 E	Saint Seiya vol 1 à 28	3,80 E	Anime Com. DBZ	8,35 E	Anime Com. 3x3 Eyes	8,35 E

GOODS, MAQUETTES, JOUET

TOUTES SÉRIES

Calendrier Totoro, etc	22 E
Cardass DBZ, Sailor Moon, etc.	0,5 E
Carte Postale	1,1 E
Celluloids Dragon BZ	22 E
Jumbo Card	3 E
Jouet GOLDORAK	33 E
Jouets Pokemon	10 E
Maquette Patlabor	22 E
Peluche Pokemon	27 E
Porte clé Pokemon	7 E
Porte-monnaie Candy	44 E
Poster Pokemon	6 E
Ramicard nouvelles	2 E
Robot Gundam	22 E
Sac à dos Ranma 1/2	27 E
Shitajiki Captain Tsubasa	15 E
Tapisserie Evangelion	15 E
Trading card Evangelion	1 E
Trousse, stylo, gomme	3 E






COBRA 99 F/15,10 E — PORTE CLEFS — MAZINGER 110 E





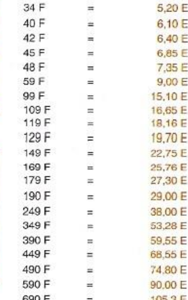

TOUTES SÉRIES

Celluloid Silent Mobius	27 E
Goods Kitty	12 E
Jouet Macross	38 E
Jouet Final Fantasy 8	22 E
Montres	27 E
Peluche Lupin	44 E
Porte rami Dragon Ball	8 E
Poster Macross	27 E
Poster Perfect Blue	27 E
Poupée Sailor Moon	25 E
Ramicard DBZ	8 E
Règle Laputa	3 E
Robot Macross	10 E
Robot Goldorak	27 E
Shitajiki Sailor Moon	8 E
Tapisserie Ray Earth	15 E
Trading Card Ghost in...	1 E
Trading Card Slam Dunk	1 E
Trousse Lodoss	3 E





JOUETS SAKURA 129 F/19,70 E — ARMURE SAINT SEIYA 75/90 E

BLACK GOLDORAK 1 490 F/229 E — MAQ. ROBOTECH 99 F/15,10 E

EUROS/FRANCS

Suite à l'euro, un tableau de conversion du prix franc en euro (1 E = 6,55 F).

32 F	=	4,90 E
34 F	=	5,20 E
40 F	=	6,10 E
42 F	=	6,40 E
45 F	=	6,85 E
48 F	=	7,35 E
59 F	=	9,00 E
99 F	=	15,10 E
109 F	=	16,65 E
119 F	=	18,16 E
129 F	=	19,70 E
149 F	=	22,75 E
169 F	=	25,76 E
179 F	=	27,30 E
190 F	=	29,00 E
249 F	=	38,00 E
349 F	=	53,28 E
390 F	=	59,55 E
449 F	=	68,55 E
490 F	=	74,80 E
590 F	=	90,00 E
690 F	=	105,3 E

* dans la limite des stocks disponibles - prix valables uniquement pour la VPC

*DISPONIBLES : TAO, ZIA, CONDOR, SOLARIS

LES NEWS DVD, CD, CASSETTES, COFFRETS





27 E

ZETSUAI 190 F · SAKURA 190 F · KENSHIN 190 F
PATLABOR 190 F · BUBBLE G. 190 F · LAIN 249 F
YAMADA 190 F · POP 99 F · KENSHIN 99 F
POP 99 F · DBZ 149 F · TOTORO 99 F
SAINT S. jap 390 F · ESCAFLOW. 190 F · GENERIQ. VF 99 F

CD

Ah My God.	22 E
Albator	19 E
Bastard	27 E
Bubble Gum	38 E
Captain Tsu.	38 E
Cat's Eye	27 E
City H.	27 E
C. Good bye	27 E
C. Dramatic	38 E
Compil VF	19 E
DBZ	22 E
Evangelion	27 E
Final Fant.	22 E
Galaxy 999	27 E
Ghibli	38 E
Gundam	22 E
Ken	38 E
JEUX V.	Tél. !
Lamu	27 E
Lupin	27 E
Macross	27 E
Macross S.	27 E
Maison I.	27 E
Memories	38 E
Nadia	27 E
Nadesico	27 E
Orange Road	27 F
Patlabor	22 E
Queen Emer.	22 E
Ranma 1/2	27 E
R. Kenshin	27 E
Sailor Moon	19 E
Saint Seiya	38 E
S. Troopers	22 E
Silent M.	22 E
Slam Dunk	22 E
Slayers	22 E
Spriggan	27 E
Tenchi Muyo	22 E
Toei Gén.	27 E
Vamp. Miyu	27 E
Under Arrest	22 E
Max	27 E
N. Amuro	15 E
TRF	15 E
X Japan	15 E
CD HK à 15	Tél !!

LES DERNIERES NOUVEAUTES EN DVD VF HK JAP USA

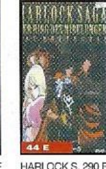
DVD IMPORT HONG KONG EN LANGUE JAPONAISE, SOUS TITRES CHINOIS ET ANGLAIS

Spriggan 5	27 E
Captor Sakura movie	27 E
Tenchi Muyo in Love II	27 E
Gundam 0079 TV	90 E
Gundam W TV	90 E
Gundam W Endless War	27 E
Yugioh OAV	27 E
Doraemon TV	59 E
Sol Bianca	44 E
Jin Roh	27 E
Macross TV	90 E
Macross Plus	44 E
cross II	44 E
Cat's Eye 1/2	90 E
Fushigi Yuugi	59 E
Harlock Saga	44 E
Gundam F91	27 E
Memories	27 E
Touch OAV	27 E
Ah my Godess film	27 E
Sayuki	59 E
3x3 Eyes	44 E
Triggun	59 E
Nazca	59 E
One Piece OAV	27 E
Escaflowne movie	27 E
Blood Vampire	27 E
Vampire Hunter D	27 E
DNA	59 E
Jojo Bizarre	44 E
Captor Sakura TV 1/2	74 E
Saint Seiya TV 1/2	74 E
Saint Seiya Asgard	59 E
Saint Seiya Poseidon	59 E
Love Hina XMas Special	27 E
Love Hina Spring	27 E
Hunter X Hunter	59 E
One Piece TV	59 E
Lodoss War	44 E
Blue Submarine	27 E
Evangelion film	44 E
Gunbuster	27 E
Saint Seiya movie	27 E
Mazinger Z	44 E
Giant Robo	59 E
To Heart	59 E
Ray Earth TV	90 E
X Clamp 99	27 E
Evangelion TV	59 E
Nadesico film	27 E
Angel Sanctuary	27 E
Gundam 0080	44 E
Gundam 0083 movie	27 E
Bastard	27 E
Cow Boy Be Bop	59 E
Yuyu Hakusho	190 E
Maison Ikkoku	150 E
Orange Road TV	105 E
Street Fighter Zero	27 E
Berserk	59 E
Captain Tsubasa Europe	59 E
Captain Tsubasa OAV	59 E
Kenshin Memory	44 E
Queen Emeraldas	27 E
Perfect Blue	27 E
Slayers	59 E
Slayers Next	59 E
Neoranga	105 E
Dragon Ball film	27 E
Patlabor film	44 E
Avalon	27 E
Ayashi No Ceres	59 E
Cobra film	27 E
Akira	27 E
Macross 2012	27 E



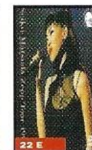




SAINT SEIYA 390 F · AYASHI 390 F · LOVE HINA 390 F · CAT'S EYE 490 F · DEVILMAN 390 F · EVANGEL. 490 F · GUND. 0080 290 F · HARLOCK S. 290 F





MUSIQUES 149 F · HUNTER 390 F · LOVE HINA 290 F · LOVE HINA 179 F · NADESICO 179 F · NADIA 690 F · ONE PIECE 179 F · MUSIQUES 149 F

DVD JAPONAIS

Akite 1 à 2	59 E
Arc the Lad 1 à 3	59 E
AD Police 1 à 5	65 E
Angel Links 1 à 3	65 E
Blue Seed 1 à 7	59 E
Blues Submarine 1 à 4	65 E
B't X 1 à 5	59 E
Box Conan TV	300 E
Box Macross	105 E
Box Master	105 E
Box S. Mobius TV	300 E
C. B. Be Bop 1 à 9	65 E
Chien des Flan. 1 à 7	54 E
Cyber Star 1	74 E
DBZ OAV US	44 E
Diall 1 à 3	90 E
DNA Sight 999.9	90 E
Eden's Bowy 1 à 3	90 E
Evangelion TV 1 à 8	70 E
Eva 4 OAV	105 E
Gasaraki 1 à 9	74 E
Harlock Saga 1 à 5	74 E
Heidi 1 à 6/PROMO	44 E
Jiman 1 à 6	74 E

DVD JAPONAIS

Kiss 1 à 2	59 E
Kurogane Com 1 à 6	59 E
Lain	70 E
Lupin	59 E
Melty Lancer 1 à 3	74 E
Orguss 1 à 3	74 E
Orphen 1 à 8	74 E
Love Police 1 à 10	74 E
Pai Carret	59 E
Perfect Blue	59 E
Power Stone 1	59 E
Ruroni Kenshin 1 à 7	59 E
Shin Hakkenden 1 à 3	59 E
Shitamachi Virgins 1 à 6	80 E
Spriggan DTS	105 E
Sol Bianca vol 1	74 E
Tenchi Muyo in Love 1	130 E
Tenchi Muyo in Love 2	130 E
T. Muyo In L. 1 et 2	140 E
Tom Saw. 1 à 6/PROMO	44 E
T. Muyo TV Ser. 1 à 7	70 E
Yamato 1 à 5	74 E
DVD jap AUTRES	Tél. !
EROTIQUES/PC	Tél. !

DVD FRANÇAIS

Albator 84 1 à 3	22 E
Akira	22 E
Cap. Flam 1 à 7	22 E
Cap. Flam film	22 E
Cités d'or 1 à 6	22 E
Dragon Ball Z 1/4	22 E
Iria le pack	44 E
Lodoss pack	54 E
Honneamise	22 E
Albator 78 1 à 6	22 E
Blue Seed 1 à 4	22 E
Cockpit	22 E
City Hunter	22 E
Coff. Albator 78	54 E
Coff.Albator 84	54 E
Coff. Cite d or	59 E
Conan le pack	90 E
D.ball Gt vol1	74 E
Eight Man	22 E
Ghost in the shell	22 E
Gunnm	22 E
Gun S.Cats	22 E
Ken TV 1/8	22 E
Ken film	22 E

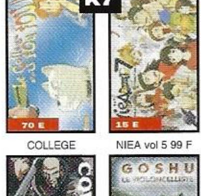
DVD FRANÇAIS

Kenshin TV 1	22 E
Kenshin OAV	22 E
Kamui	22 E
Lain 1 à 2	22 E
Lost universe	19 E
Macross 2	22 E
Mermaid's Scar	22 E
M. Englouts 1 à 5	19 E
Macross plus	22 E
Macross 1 à 6	22 E
Ninja scroll	22 E
Réincarnation	38 E
Roujin Z	22 E
Street Fighter alpha	22 E
Patlabor	22 E
Babel 2	22 E
T. des Lucioles	25 E
San ku kai le pack	90 E
Urotsukidoji	Tél. !!
Grey	22 E
Silent mobius	22 E
Niea 1/3	22 E
Aika	22 E
Angel Cop	22 E

DVD FRANÇAIS

S. Seiya 1/4 TV	22 E
S. Seiya films 1/2	22 E
Blues Subm.	22 E
Fantomes chinois	22 E
Blood last Vamp.	22 E
Crying Freeman	25 E
Goshu the cell	25 E
Services Secrets	19 E
Porco Rosso	tel !!
Dominion 1/2	22 E
New Dominion	22 E
Vampire Miyu	22 E
Sol Bianca	22 E
Ulysse 31	22 E
Cobra film	22 E
Urotsukidoji 1/2	25 E
Shin Angel 1/2	19 E
Tina	19 E
Sailor Guerrieres	19 E
Erotiques	19 E
Autres titres	Tél. !!
Tom Sawyer 1/6	22 E
Gatchaman	22 E
Shurato 1/4	22 E

CASSETTE




K7

COLLEGE · NIEA vol 5 99 F
COW B. 1 à 9 99 F · GOSHU 99 F

CASSETTES VF

Akira	15 E
Conan vol 1 à 9	15 E
Cow Boy Be Bop vol 1 à 9 STTitré	15 E
Cutey Honey vol 1 à 4	15 E
Dirty Pair vol 1 à 8	15 E
Dragon Ball GT vol 1 à 11	15 E
Escaflowne vol 1 à 9 STTitré	15 E
Evang. vol 1 à 9 STTitré	15 E
Ghost in the Shell	15 E
Gunbuster vol 1 à 3	15 E
Gun Smith Cats vol 1 à 3	15 E
Jayce vol 1 à 9	15 E
Ken II le sur. vol 1 à 10 STTitré	15 E
Le Tombeau des Lucioles	15 E
Olive et Tom vol 1 à 4	15 E
Porco Rosso	15 E
Queen Emeraldas	15 E
Slayers Try 1 à 8	15 E
Silent Mobius 1 à 9	15 E
Slam Dunk vol 1 à 4	15 E
Vampire Hunter vol 1 à 4	15 E
Windaria	15 E






70 E

YUYU H. 8 à 99 F · HUNT. 1 à 5 99 F · KENS. TV 99 · GEORGIE P. 1



UTENA Vol 10 · AIKA 99 F · CHAMPIONS · ANGEL SANC.

Promo : vidéos VF 8 E
Ushio & Tora, Flam, Sawyer...

COFFRETS K7

Albator 78/84	45 E
Black Jack	45 E
Blue Seed	54 E
Capitaine Flam part. 1/2	38 E
Cités d'or	54 E
Cobra	38 E
Dragon Ball part. 1/2/3/4	54 E
DBZ série part. 1/2	54 E
DBZ série part. 4/5	70 E
DBZ 11 OAV	38 E
Ken le surv. série part.1/2	54 E
Ken le surv. série partie 3	70 E
Il était une fois l'esp.	54 E
Juliette/Maison Ikkoku 3	70 E
Lady Oscar 1/2	54 E
Les mondes engloutis	54 E
Nicky Larson/City Hunter	54 E
Olive et Tom 1/2	70 E
Princesse Sarah	54 E
Réincarnations	38 E
Robotech part 1/2/3	54 E
S. Seiya série part. 1	54 E
S. Seiya série part. 2	54 E
S. Seiya série part. 3	70 E
S. Seiya Pos. part. 1/2	27 E
Saint Seiya 4 films	44 E
Street Fighter II V	54 E
X-Or partie 1/2	45 E



70 E — NADIA INTÉGRALE



70 E — SAMOURAI DE L'ETERNEL



70 E — FLY PARTIE 1







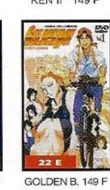


VF · 22 E · VF

AIKA 1/2 149 F · TOM S. 149 F · KEN 149 F · COBRA 1 à 5 149 F · ULYSSE 31 149 F · KENSHIN TV 149 F · AKIRA 149 F · STREET F. 149 F

ANGEL COP 149 F · SAINT TV 149 F · DBZ TV 149 F · SAYUKI 149 F · KEN II 149 F · NIEA 1/3 149 F · BLUES S. 149 F · LAIN vol II 149 F







IMMA YOJO 129 F · CITY HUNT. 149 F · GATCHAM. 149 F · SILENT M. 149 F · GOLDEN B. 149 F · THE HARD 149 F · KEN TV 149 F · DOMINION 149 F

JAP

EVA 1 490 F · CLIP MAX 349 F · TOTORO 390 F
METROPOLIS 390 F · KIKI 390 F · GLAY 349 F

JAP

EVA. MOVIE 649 F · SPRIGGAN DTS 649 F · LUPIN OAV 390 F

L. DISC TEL

Bon de commande AL 79

à découper ou recopier et à renvoyer à
MANGARAKE - SERVICE VPC
11 rue Keller 75011 Paris,

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal/Ville : ....
Mode de règlement : ❑ Chèque* ❑ Mandat

❑ Envoi Colissimo (48 h) 40 F
❑ Envoi Colissimo recommandé (48 h) 50 F

DÉSIGNATIONS	QUANTITÉ	MONTANT
FRAIS DE PORT		
TOTAL		

Signature : N° Tél. :

*photocopie de la pièce d'identité recto verso obligatoire

Le point sur les Valkyries

△ Un boîtier cristal pour un objet d'exception avec fond de ciel bleu

EN OCTOBRE 2002 LA SÉRIE MACROSS FÊTE SES 20 ANS. C'EST DANS CE CONTEXTE QUE YAMATO, QUI NOUS A DÉJÀ SORTI TROIS SUPERBES ENGINS TIRÉS DE MACROSS PLUS, SE LANCE SUR MACROSS LE FILM.

Depuis la diffusion dans le monde entier de la série *Robotech*, personne ne peut prétendre ne pas connaître les robots transformables en avion qui apparaissent dans la première série, *Macross*. Créés par KAWAMORI Shôji, ces avions sont devenus légendaires, tant par leur ressemblance frappante avec des engins existants (voir p. 82), que par le *design* élégant de ces machines transformables.

Petit rappel

Trois Valkyries sont déjà sorties chez Yamato, le YF-19, le YF-21 et le VF-11B. Il s'agit là des Valkyries aperçues dans *Macross Plus*, des engins très évolués par rapport aux vieilles Valkyries de la série *Macross*. Nous les avons déjà toutes trois longuement chroniquées dans de précédents AnimeLand.

Après les modèles de *Macross Plus*, ce sont les Valkyries de *Macross Ai oboete Imasuka* (*Macross le film*) qui ont droit à leur version Yamato. Le choix des modèles se limite, pour l'instant, aux VF-1A (aux couleurs de Hikaru et Max) et aux VF-1S (aux couleurs de Roy et Hikaru). Il est possible que Yamato nous réserve quelques surprises pour d'autres variations (un VF-1A marron, comme dans la série, vendu en quantité limitée dans des Toys R'us, le VF-1S de Max...), un kit pour les super Valkyries ou même les légendaires modèles VT-1 et VE-1... Mais ce ne sont là que pures spéculations, et rien n'a pour l'instant filtré officiellement du côté des Japonais.

Le boîtage

L'emballage a toujours son importance et Yamato privilégie là un rapport direct pour l'œil à l'objet placé sous une boite cristal derrière laquelle on devine un fond de ciel bleu. On aperçoit donc directement la Valkyrie et ses accessoires. À l'intérieur ce sont deux éléments thermoformés en plastique transparent[1] qui maintiennent l'engin et ses accessoires en place. Déloger l'avion de son étui n'est pas toujours évident et à force de manipulation il est fort probable que le boîtage subisse quelques altérations.

Une belle bête

En grande partie en métal, ce qui est de plus en plus rare mis à part pour les jouets de collection, la Valkyrie est une réplique parfaite de ce que l'on peut voir dans le film de *Macross*. Le cockpit peut s'enlever pour y placer les autocollants du tableau de bord mais il n'y a malheureusement pas de pilote (comme dans les précédentes Valkyries d'ailleurs). Il est aussi interchangeable avec un élément opaque qui représente l'insigne de son escadron (ici la skull squadron) à placer en mode battloid.

△ En mode Battloid la Valkyrie est impressionnante. Notez les différentes articulations qui permettent des poses très dynamiques mais aussi très stables

Fighter et Gerwalk

Grâce à d'ingénieux systèmes, les différents éléments de la Valkyrie tiennent parfaitement et la position fighter garde une cohérence digne d'éloges. Cette position avion est rendue possible par des clapets qui bloquent sur quatre points de la carlingue les jambes du robot. Les volets de fermeture des trains d'atterrissage sont si discrets qu'il est difficile de les ouvrir et d'en sortir les roues.

Le souci du détail est tel que même les couleurs transparentes rouge et bleu des volets arrières sont respectées. L'empennage arrière tient parfaitement, mais il faut voir ce que cela donnera avec le temps.

Les ailes à géométrie variable bougent indépendamment l'une de l'autre, mais des parties transparentes affinent les détails concernant les feux de positions et les torches d'approche.

Le gunpod se fixe entre les bras en en détachant une partie adaptée à la forme de la crosse de l'arme. Il tient alors parfaitement sous l'appareil.

En mode Gerwalk il faut libérer l'arrière des jambes tenues par la carlingue. Cela demande de la dextérité et un peu de force ce qui n'est pas sans impliquer la perte d'un peu de peinture au passage. Les bras se libèrent à leur tour donnant alors cet aspect inachevé entre robot et avion qui correspond au mode Gerwalk. La position n'est pas aisée à garder en équilibre, mais quelques essais avec les tuyères formant désormais les sabots de l'engin permettront d'obtenir un bon résultat.

Le résultat en Battloid

Ce qui étonne au premier abord c'est la tête qui semble ramassée sur elle-même, perdue au milieu du torse très large du robot. Les proportions sont différentes de celles auxquelles nous sommes habitués, mais même si le résultat est loin d'être la réplique exacte de ce que l'on voit dans le DA, il faut se rendre à l'évidence : il s'agit là d'un des nombreux compromis pour obtenir les trois positions dans des variables acceptables.

◁ ▽ À gauche le mode Gerwalk, qui nous permet d'apprécier la stabilité de l'engin sur ses fines jambes, et à droite le mode fighter, et ses trans d'atterrissage très discrets. Il s'agit là du VF-1A, avec les bandes rouge du film pour la Valkyrie de Hikaru !





△ Le Gunpod ici peut s'ouvrir ou se fermer selon le mode choisi par le pilote de la Valkyrie. Remarquez aussi le souci du détail...

Les jambes peuvent se contorsionner et les pieds en sabots se plient de telle façon que l'on peut obtenir véritablement des positions très dynamiques. Ces articulations et le poids des jambes dû au métal ne gène en rien sachant que cela fait contrepoids une fois debout.

Les poings rétractés dans les avant-bras sortent à l'aide de tirettes discrètes mais pas évidentes à bouger. Les bras semblent un peu fins mais c'est le prix à payer pour obtenir une version vraiment transformable. Il est possible de changer les poings pour obtenir des positions plus dynamiques et plus exactes (poing ouvert doigts écartés, poing fermé tenant l'arme, le doigt sur la gachette). Le nez de l'appareil sur lequel on fixe les jambes, peut tourner sur lui-même ajoutant encore aux multiples possibilités de positions.

▽ Le cockpit peut s'enlever et être remplacé par un cache pour le mode robot avec la fameuse tête de mort de la Skull Squadron



Le *back pack* avec ses trois points articulés se pose plus haut dans le dos et dévoile un jeu de trois réacteurs.

Les accessoires indispensables

Contrairement au jouet d'il y a vingt ans, les lance-missiles sont disponibles (deux sortes contre les trois si l'on compte l'armement de la série et du film) et se placent de manière élégante sur les ailes (dans des petits trous très discrets). Attention cependant, le petit ergot plastique ne résistera pas à de trop nombreuses manipulations.

Le gunpod est extrêmement détaillé et peut se rétracter, détail dont n'était pas capable son ancêtre. Par contre il ne tire aucun projectile.

De petits objets en plastique, en double, sont disponibles : le « bouche trou » pour le nez de l'appareil et une antenne pour la version gerwalk à placer sur le *back pack*.

◁ Les lance-missiles peuvent se fixer facilement sous les ailes

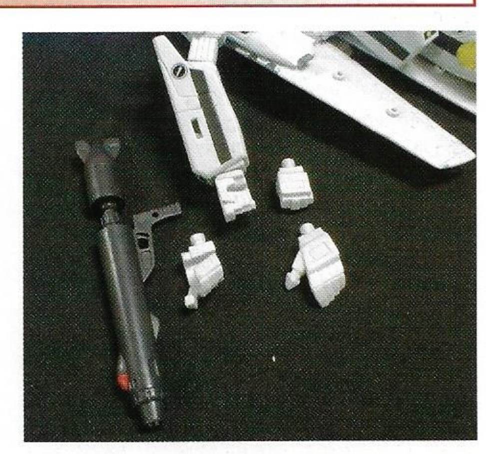
De petits défauts

Ce jouet magnifique paye lourdement sa grande qualité par de nombreuses petites pièces fragiles. Cela prouve définitivement qu'il ne s'agit pas d'un objet pour enfants, mais cela ne consolera pas le collectionneur condamné à un nombre limité de manipulations (interdit aux manchots et aux maladroits).

Bien que la planche d'autocollants soit digne des planches de décalcomanies des maquettes d'Hasegawa, la notice d'explication ne comporte que très peu d'indications sur l'utilité de tel ou tel motif. Le fan avéré aura tous les documents sous la main, maquettes comprises, pour se repérer, mais le fan débutant de *Macross* ne saura que faire.

▽ Bandai n'est pas en reste avec des rééditions de ces vieux modèles proposés voilà 18 ans. Ici le VF-1J de Ichijo Hikaru dans une boîte reprenant les détails du fuselage





△ Les mains sont interchangeables et de fort bonne facture. L'index de la main droite peut même se placer sur la gachette

Mais voilà bien tout ce qu'on pourra reprocher à cette nouvelle version jouet de la Valkyrie qui laisse loin derrière elle la précédente sortie il y a déjà vingt ans.

Yvan West Laurence

1 — Depuis quelques temps l'emballage ne contient plus de polystyrène expansé sans doute en accord avec la réglementation contre les gaz à effet de serre.

PHOTOS YWL

ALLONS VOIR AILLEURS S'IL Y EN A !

Le nombre de maquettes au 1/72 éditées chez Hasegawa augmente régulièrement. Dernièrement, fin 2001, ce sont les modèles mythiques (parce que inédits en plastique injecté et très rares en jouets) du VE-1 et du VT-1 qui ont été proposés, toujours au 1/72 et toujours avec la qualité qu'on reconnaît à la marque. Des éditions limitées, en plastique transparent (*clear*) et chromées (*metal coated*) ont également été proposées. Début 2002 est annoncé le VF-1D et pour le courant de l'année le YF-19 de *Macross Plus*.

Harmony Gold propose sous la licence *Robotech* des jouets SD des Valkyries (varitech) et très bientôt des Legioss (alphas). Mais des Battloids sont aussi en vente, qui n'ont rien à voir avec les modèles vendus il y a quelques années chez Arii.

△ Une Super Valkyrie VF-1A en mode Battloid de Arii

De superbes modèles au 1/144 en métal sont proposés par Doyusha, société peu habituée à ce genre de produits (essentiellement des voitures et des avions). Ces objets de collection, non transformables, coûtent très cher (2980 Y) mais sont d'une réalisation incroyable. Aucun détail ne manque aux deux VF et à l'YF-19, tous trois magnifiques. Ces Valkyries sont présentées dans un écrin, comme les bijoux qu'ils sont.

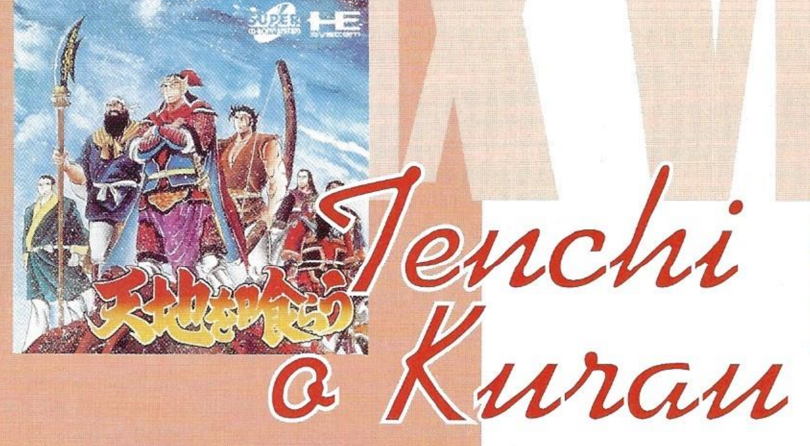
Banpresto, filiale de Bandai, ne cesse de proposer de petits jouets, souvent peu articulés, parfois en SD, de l'univers *Macross*. On ne compte plus leurs versions de Valkyries, les dernières en date étant non seulement transformables mais livrées avec des têtes interchangeables.

Bandai japon a décidé de rééditer les vieux jouets de *Macross*, en commençant par le VF-1J de Ichijoe Hikaru, ce qui est amusant puisque Bandai n'a récupéré les moules de Takatoku qu'en 1984 à la sortie du film de *Macross*. Ce qui fait que les modèles les plus connus proposés par Bandai restaient à ce jour ceux du film, comme le VF-1S aux marquages rouges avec la version strike Valkyrie, mais aussi le VE-1 et le VT-1. Mais contre toute attente c'est le VF-1S, le même que celui vendu il y a dix ans, qui est arrivé second.

Pour terminer, sachez qu'une exposition de maquettes de Valkyries (mais aussi de l'univers *Macross*) va avoir lieu au Cartoonist Toulon du 26 au 28 avril 2002 pour fêter, avec un peu d'avance, les vingt ans de la série.



◁ Le VT-1, Valkyrie d'entraînement visible uniquement dans le film de Macross est sortie chez Hasegawa à l'échelle 1/72



Tenchi o Kurau

C'EST DERRIÈRE CE NOM QUE SE CACHE, ENTRE AUTRES, LA SÉRIE DE JEUX DE CAPCOM PLUS CONNUE SOUS LE NOM DE DYNASTY WARS. ISSUE DU MANGA DE MOTOMIYA HIROSHI, C'EST UNE SAGA QUI FLEURE BON LA NOSTALGIE.

Avant de devenir la célèbre série de jeux de Capcom, *Tenchi o Kurau* était un *manga* de MOTOMIYA Hiroshi (*mangaka* célèbre pour *Salaryman Kintarô, Ore no Sora*, ou encore la série des *Otoko-gi*). L'histoire de *Tenchi o Kurau* se passe il y a 1.800 ans, quand ce qui deviendra la Chine était déchirée par des guerres opposant les trois royaumes. Publié en 1989, ce *manga* réadaptait une nouvelle fois les légendes de *Sangokushi* (récit souvent appelé en occident *Romance of the Three Kingdoms*) dans une version *nekketsu*[1]. Sa forme la plus connue à ce jour, outre les innombrables films et séries TV, est l'adaptation faite par YOKOYAMA Mitsuteru. Pour ce qui concerne les jeux vidéo, c'est sans conteste l'immense collection de *Wargame* de l'éditeur Koei qui viendra sans doute à l'esprit, tant leur nombre est important. Ce qui est une incroyable saga, à l'image de ce que fut l'*Iliade* pour l'Occident[2], a servi à de nombreux stratèges qui s'en sont inspirés pour faire de vrais traités militaires.

Stratèges

Ce fut d'ailleurs le premier choix de Capcom, en faisant de *Tenchi o Kurau* un RPG très classique. Il rappelait en bien des points les *Dragon Quest*, allant jusqu'à imiter certains points précis des *hits* d'Enix. Le succès sur Famicom (8 bit) sera visiblement suffisant pour que l'éditeur produise une suite, un peu plus tard sur la même console de Nintendo, adaptant la seconde partie du récit. Leur point commun est qu'ils reprennent à peu près tous le déroulement du *manga*. On y retrouve ses personnages principaux, les héros du royaume de Shu, avec entre autres Chôhi Yokutoku, Chôun Shiryû, etc., avec à leur tête Ryûbi Kentoku[3]. Viendra plus tard une version Gameboy, suivant toujours un schéma de RPG.

Beaucoup plus tard, en 1995 sur Super Famicom, sort *Tenchi o Kurau SangokushiGunyûden*, un *Wargame* de qualité et qui essaye de se différencier de ce qu'a fait Koei jusqu'à présent, notamment pour ses graphismes plus chatoyants. Publié au moment de la transition 16-32 bit, il n'a cependant pas eu autant de succès. Les joueurs s'attendaient à une autre série de *Tenchi o Kurau*.

Hell and Back

C'est en arcade que Capcom sévit le plus en faisant de cette série déjà ultra connue un jeu d'action, spécialité de l'éditeur à la fin des années 80, à l'image de *Final Fight*. En 1989, ce *beat-them all* proposait de retrouver toujours le même quarteron de généraux et combattants (Chôhi Yokutoku, Chôun Shiryû, Kanu Unchô et Ryûbi Kentoku), avec de nombreux autres personnages qui feront de brèves apparitions. Tous les héros sont à dos de cheval et traversent les lignes ennemies, ce qui donne un cachet très particulier, « rétro » au jeu.

△ Le premier *Tenchi o Kurau*, avec ses inévitables canassons






△ Interlude scénario : à la "bouffe" !
◁ *Beat-Them all* de qualité pour *Tenchi o Kurau 2*

Connu sous nos latitudes sous le nom de *Dynasty Warrior*, il remporta un important succès malgré la méconnaissance relative des personnages et de tous leurs mythes. En 1994, ce jeu d'arcade a enfin droit à une conversion console sur Super CD-Rom de Nec, édité sous licence par Nec Avenue. Il restera populaire assez longtemps bien qu'il se joue, contrairement à l'arcade, en solitaire.

Capcom ré-attaque son propre mythe en 1992 avec *Tenchi o Kurao II Sekiheki no Tatakai* (*Warriors of Fate* dans le reste du monde) avec un déroulement un peu plus libre, suivant les améliorations de ses mythiques jeux d'arcade. Sorti simultanément sur SegaSaturn et PlayStation en 1996, il est depuis en réapprovisionnement constant sur cette dernière. Ici on reprend le schéma classique des *Final Fight* à défilement horizontal, et cette fois-ci, le joueur a la possibilité de continuer sur monture ou à pied.

Les *Tenchi o Kurau*, sortis à une époque où Capcom faisait encore peu de jeux « à licences » est l'exemple d'une adaptation fidèle à son original.

Daniel ANDREYEV

Remerciements à Adol

1 — *Nekketsu* : littéralement sang brûlant. Désigne les *manga* ou *anime* aux passions exacerbées, exaltant le don de soi.

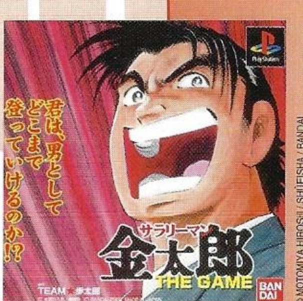
2 — Le livre original a été traduit chez Flammarion sous le titre *Les Trois Royaumes* de Louo KOUAN-TCHONG en six volumes.

3 — Capcom a opté pour une lecture japonaise des noms chinois.

© MOTOMIYA HIROSHI / CAPCOM / SHÛEISHA



SALARYMAN KINTARÔ



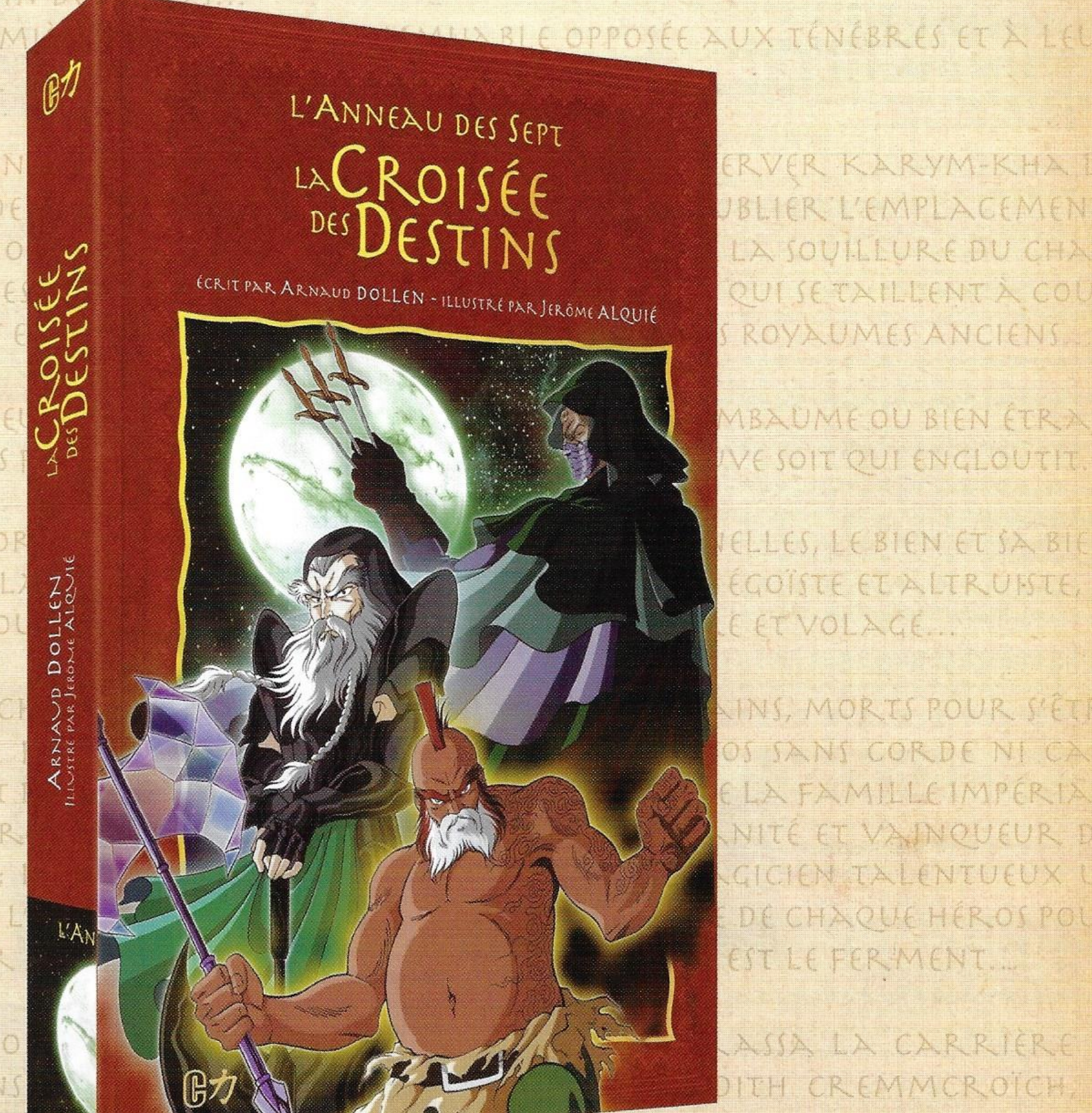
© MOTOMIYA HIROSHI / SHÛEISHA / BANDAI

Cette autre adaptation d'une œuvre de MOTOMIYA Hiroshi est la directe transcription du *manga* original en *digital comics*[1] par Bandai. Kintarô est un ancien *furyô*[2] qui revient à Tôkyô avec la ferme intention de devenir un *Salaryman*. Il a dans ses bras Ryûta, un petit garçon qu'il a eu avec Akemi, sa défunte concubine. Résolu à s'intégrer au monde du travail de la capitale, il se rendra compte que certaines habitudes disparaissent difficilement. Le jeu est une suite de pages de la BD mise en scène assez dynamiquement, ponctuée de mini-*game* très variés. Ce jeu, bien que sympathique pour qui connaît le *manga* original, ne rend pas justice au *manga*, fort et sensible. Comble du luxe, Kintarô est doublé par TAKAHASHI Katsunori, l'acteur qui a incarné précédemment le personnage dans les différents films *live* issus du même *manga*.

1 — Style de jeu qui a commencé à fleurir à partir de la PC Engine. Souvent d'un intérêt assez limité, il s'agit littéralement d'une bande dessinée adaptée à l'écran, de manière plus ou moins animée.

2 — Il s'agit d'un jeune rebelle japonais, à la limite du délinquant.

BIENTÔT LEUR ÉPOPÉE VOUS SERA RÉVÉLÉE...



... DANS L'ANNEAU DES SEPT

UNE FABULEUSE AVENTURE EN 3 TOMES

356 PAGES NOIR ET BLANC, 16 PAGES COULEURS + UN POSTER

UN ROMAN D'ARNAUD DOLLEN

ILLUSTRÉ PAR JERÔME ALQUIÉ

DISPONIBLE EN AVRIL 2002

© A. Dollen - J. Alquié / Cartoonist Factory - Maquette : k-design@caramail.com

Bon à découper ou à recopier

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Désignation	Qté	Total
• L'Anneau des Sept - La Croisée des Destins (16,5€)		€
• PACK Art-Book Rétrospective 1 et 2 (46€ au lieu de 58€)		€
• PACK VHS COSPLAY 1, 2 et 3 (43€ au lieu de 51€)		€
• Forfait 3 jours Toulon 26, 27, 28 avril 2002 (23€)		€
• Catalogue Exposition Toulon 2002 dispo mars (2€)		€

Kentetsujûkikenka Battle Buchigire Kongô

SI LES CHANTIERS DEVENAIENT DES CHAMPS DE BATAILLE, LES TRACTOPELLES SERAIENT ALORS DES CHARS D'ASSAUT. C'EST SUR CE CONCEPT, SIMPLISTE ET ORIGINAL À LA FOIS, QU'EST NÉ BUCHIGIRE KONGÔ, UN DES PREMIERS TITRES ORIGINAUX SUR PLAYSTATION 2.



Les véhicules se dégradent sous les coups ▷

Artdink n'est pas un éditeur réputé pour ses jeux d'action. On se souvient plutôt d'eux pour des *Wargames*, pas mal de jeux de base-ball et de nombreux « clones » de *Sim City* comme la série des *A-Ressha.* Il est donc extrêmement étonnant de les voir sortir un jeu d'action aussi « particulier » que *Kentestujûkikenka Battle Buchigire Kongô*. Produire un jeu qui sort des sentiers battus en matière de combat est aujourd'hui une tâche très difficile. Et pour rendre la tâche encore plus intéressante, Artdink a fait appel à l'un des *mangaka* les plus lus de nos jours par les adultes, MOTOMIYA Hiroshi. C'est donc le 1er juin 2000 que débarque cet ovni du jeu vidéo.

Sang Brûlant

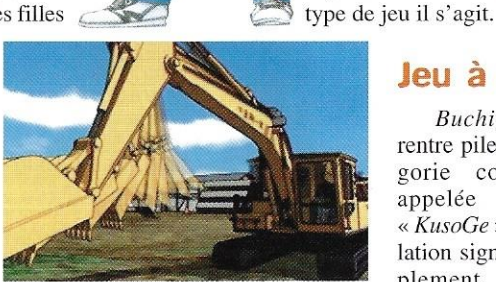
Kongô Hayato, un jeune homme de 22 ans, est le fier descendant de la famille Kongô, une grande famille d'ouvriers assoiffés de justice. Il est gardien de la mémoire de son auguste géniteur récemment décédé et se doit de perpétuer la tradition familiale. Mais viendront petit à petit des rivaux d'autres clans de bétonneurs. Le concept devient très simple à ce moment. Les deux protagonistes vont s'affronter en duel à bord de leur véhicule de chantier, plus ou moins efficace suivant les différents engins. Le combat peut alors commencer.

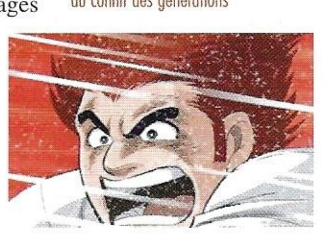


Balancer des insultes à un chien... *Buchigire Kongô* ne recule devant rien ! ▷

L'un des deux engins doit infliger suffisamment de dommages à son adversaire pour qu'il ne puisse plus bouger. Par moment, à force de corps à corps, le mode Kenka s'enclenchera. À ce moment-là, les deux pilotes apparaîtront pour s'insulter… La démarche est alors simple : il faut appuyer en rafale sur le bouton, ce qui déclenche à chaque fois le plus d'invectives, et le gagnant sera bien sûr celui qui aura le plus injurié l'autre. Mais cela ne s'arrête pas là, puisqu'une barre de furie se remplit et au moment voulu, une attaque aussi surréaliste que ridicule, éclate et va anéantir l'ennemi. On voit des fêtes foraines ou des nuées d'abeilles s'abattre sur son rival, des filles tout ravager devant leur passage pour rejoindre les soldes, etc. Rien ne le sauvera du ridicule… Tout cela toujours à bord de tractopelles !

L'ambiance est définitivement « *nekketsu* » (cf page 114). Le choix du *chara-designer* a été judicieux et les personnages de MOTOMIYA Hiroshi collent parfaitement à l'ambiance. Ces personnages sont vaillants, dynamiques et rentrent parfaitement dans l'atmosphère pittoresque de la joute de bulldozers. Au fur et à mesure de ses combats, comme dans tout bons *manga nekketsu*, le jeune Hayato réussira à convaincre la plupart de ses adversaires qui deviendront ses compagnons. Chacun aura bien entendu son engin favori, certains opteront pour une bétonneuse, d'autres choisiront les tracto-chargeurs, pelleteuses, haveuses, tritureuses, épandeuses et autres grues en tous genres. On pourra noter que tout est doublé (en japonais), même les phases de dialogue intermédiaires, ce qui rajoute encore plus à l'ambiance caricaturale du *nekketsu.* Chose encore moins classique, il y a même des phases de dessins animés, assez rudimentaires, principalement à cause du style de MOTOMIYA Hiroshi, qui ne dessine jamais ses personnages de face. Pendant les scènes de mouvement apparaissent des lignes de vitesse, rajoutant encore plus au *kitch.* Touche de mauvais goût supplémentaire, les véhicules sont modélisés en *cell-shading,* avec un contraste de couleur que personne n'oserait aujourd'hui. Tout simplement *kitch* et jouissif si l'on comprend de quel type de jeu il s'agit.







△ ▽ Le dessin animé d'introduction au conflit des générations

Jeu à Ch…

Buchigire Kongô rentre pile dans la catégorie communément appelée au Japon « *KusoGe* ». Cette appellation signifie tout simplement « jeu de merde », une daube. Loin d'être une tare c'est même plutôt une qualité recherchée par un certain type de joueurs japonais. On ne peut pas dire que l'action y est extrêmement variée, que la réalisation soit fabuleuse, ni même que le scénario regorge de trouvailles. Bien au contraire. La principale qualité de ce genre de jeux est d'être justement hors catégorie. Cela fait de ces jeux presque des objets de collection au même titre que des grands classiques sur consoles. *Buchigire Kongô* a le mérite de sortir ainsi du lot. Une curiosité.

Daniel ANDREYEV



© ARTDINK

◁ Une furie type : le pilote, en annonçant les soldes, appelle une meute de ménagères qui écrasera votre adversaire sur le passage

ENTREZ DANS L'UNIVERS **BD**
DU CHEF-D'ŒUVRE DE **HAYAO MIYAZAKI**

LE VOYAGE DE
CHIHIRO

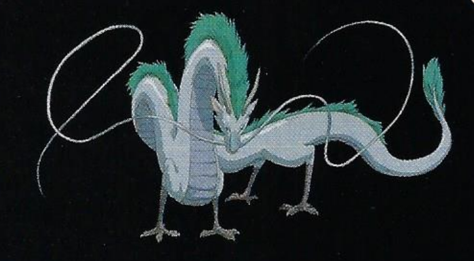
OURS D'OR BERLIN 2002

LE CHEF-D'ŒUVRE DE HAYAO MIYAZAKI

LE VOYAGE DE
CHIHIRO



LA BD DU FILM



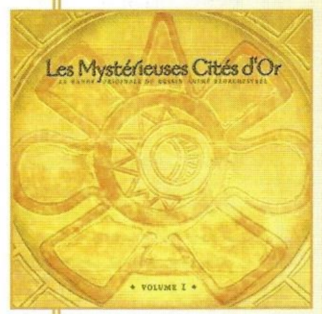
Glénat



Rubrique réalisée par Diane, Denis, Yvan, Pierre-Luc, Walo et Olivier

LES MYSTÉRIEUSES CITÉS D'OR

LA BANDE ORIGINALE DU DESSIN ANIMÉ RÉORCHESTRÉE VOL.1

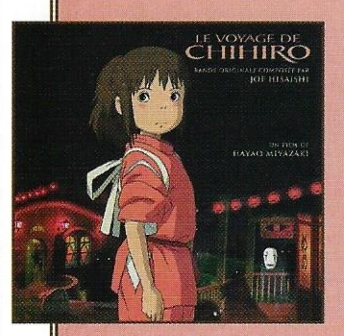


Éditeur : Loga-Rythme
Référence : LR-677014
Durée : 67'38
Morceaux : 47
Origine : France
Prix : 20 €

Enfin, nous avons à notre disposition les musiques manquantes de ce dessin animé culte. Bien qu'elle soit entièrement réorchestrée, cette bande originale diffère des précédentes éditions par la quantité des titres proposés. En effet, les autres CD disponibles n'offraient pas l'intégralité des musiques de la série, se contentant généralement d'une maigre sélection éditée une première fois en 1983 sur un vinyle 33t. Cette fois, seuls les thèmes inédits sont présents et riches d'un enregistrement proche de l'orchestration originale. Proche, le mot est faible, tant on croirait parfois entendre la véritable bande-son signée Haïm SABAN et Shuki LÉVY (les compositeurs originaux). Il se peut d'ailleurs que vous ayez déjà entendu cette version proposée au départ pour les fans en mp3 sur Internet. L'ensemble a toutefois été retravaillé pour le CD. Nul doute que vous y reconnaîtrez la patte de Yannick RAULT qui, trop modestement, reconnaît que son travail n'est pas toujours fidèle aux sonorités originales. Ce dernier ajoute en fin de CD quelques touches personnelles aux musiques des *Cités d'Or* en proposant quelques déclinaisons thématiques. Pour la présentation, chaque morceau respecte la chronologie des épisodes. Voilà pourquoi certains thèmes n'apparaîtront que sur un second CD actuellement en préparation. Petit bonus, le générique de début (qui n'est pas rejoué, lui) est nanti de la voix du narrateur, détail appréciable qui n'existe sur aucune des versions précédentes. Que vous soyez amoureux ou non de la série, procurez-vous ce CD, il ne fera aucune tache dans votre rayon musique latine ! Bonne écoute.

LE VOYAGE DE CHIHIRO

BANDE ORIGINAL DU FILM



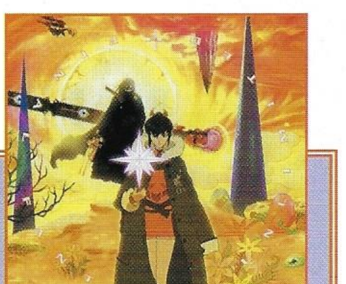
Voici l'édition française de la B.O. du dernier film de MIYAZAKI Hayao (*Princesse Mononoké*) éditée par Milan. En dehors de la pochette qui reprend l'affiche française et d'un superbe *packaging* où titres et paroles ont été traduits, le contenu est absolument identique au CD japonais.

Comme d'habitude, c'est HISAISHI Joe (à qui l'on doit aussi les B.O. des films de KITANO) qui signe cette musique un peu plus variée que celles des précédents films du réalisateur. Elle mélange en effet les interprétations d'orchestre classique (presque trop hollywoodien) avec des thèmes plus folkloriques puisant autant dans le Japon traditionnel d'Okinawa que jusque dans la musique africaine (de Bali, d'après le compositeur). Bien sûr, le piano reste l'instrument de prédilection, et il est surtout employé ici pour illustrer les émotions de Chihiro, fillette vedette de l'histoire. Bien que s'enchaînent tout au long du CD des passages très intenses avec d'autres plus calmes, l'ensemble est rempli d'une certaine mélancolie illustrant bien les difficultés que doit surmonter Chihiro. HISAISHI Joe ne nous déçoit pas pour autant, et ceux qui ont apprécié ses œuvres ne pourront se passer de cette nouvelle mouture ! À la fin, on retrouve la chanson du film (celle utilisée notamment dans la bande annonce), interprétée par KIMURA Yumi.

Éditeur : Milan
Référence : N.C.
Durée : 60'00"
Morceaux : 21
Origine : France
Prix : 18 €

FINAL FANTASY : UNLIMITED

MUSIC ADVENTURE VERSE.1



Ce CD est le premier consacré aux musiques de la série animée inspirée des célèbres jeux éponymes. La partition originale est signée HAMAGUCHI Shirô (*One Piece, film de Ah My Goddess, Megumi no Daigo*) et TADA Akifumi (nouvelle série de *Capitain Tsubasa*), à laquelle viennent s'ajouter quelques pièces tirées de la musique des jeux, composée, elle, par UEMATSU Nobuo (compositeur attitré des jeux). La partie réalisée par HAMAGUCHI-san est, bien entendu, presque intégralement symphonique et, de fait, assez agréable à écouter même si on peut déplorer son manque de thématique et la trop grande brièveté des plages. Certains morceaux sont malgré tout originaux, voire surprenants (ainsi le mélange de rythme techno et d'orchestre des plages n°12 et n°13), ce qui en soi n'est pas étonnant, vu la qualité des autres œuvres du compositeur, de sorte qu'on finit par se laisser charmer. À l'inverse, les quelques plages commises par TADA-san et intercalées au petit bonheur sont à réserver aux amateurs de rock synthétique tonitruant et détonnent notablement sur l'ensemble du CD. On pourra regretter qu'aucune des chansons ne figure sur ce premier disque : le générique du début, *Over the fantasy* et celui de fin, *Vivid*, sont disponibles à part (Réf. : AVCA 14281 et AVCA 30287). Mais peut-être apparaîtront-ils au sommaire du second prévu fin avril ?

Éditeur : Avex Mode
Référence : AVCA-14282
Durée : 44'08"
Morceaux : 32
Origine : Japon
Prix : 3.059¥

Reprise

CAPITAINE FLAM

Elle l'avait annoncé, elle l'a fait : Chantal GOYA rechante le générique de *Capitaine Flam*. Est-ce pour être "dans le coup" ? Ou pour faire rentrer un peu de droits d'auteurs à son mari qui est l'auteur de ce générique culte ? Allez savoir... La reprise n'a rien d'exceptionnel en soi, et ce *single* est un avant-goût de son nouvel album qui contiendra tous ses tubes remixés. Nul doute que cette nouvelle version devrait toutefois cartonner dans les boîtes branchées !

Universal / France / 5 €

RURÔNI KENSHIN
MEIJI KENKAKU ROMANTAN
SEISÔ HEN

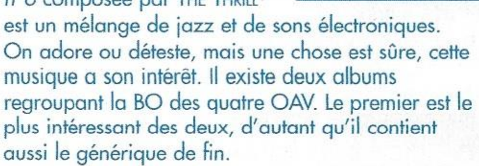
Pour ces nouvelles OAV, qui constituent le chapitre final des aventures du chevalier vagabond, IWASAKI Taku (*L'Autre monde, R.O.D.*) a, comme pour les précédentes, composé une partition symphonique d'une grande profondeur reposant sur un petit nombre de thèmes simples — ici, deux —, déclinés de maintes manières et alternant avec des morceaux plus toniques, associés aux batailles.

Le CD s'ouvre sur le premier thème principal, mélancolique et introspectif, puis immédiatement vient le second, plus martial, présenté au départ à la manière d'une marche funèbre mais qui sera par exemple repris à la plage n°13 d'une manière plus entraînante. Par la suite, ces thèmes sont réexposés et développés, parfois avec une légèreté surprenante comme dans la plage n°5 qui débute par une jolie mélodie au piano, ou dans la n°8 joyeux et rythmé à souhait. De temps à autre, bien sûr, quelques musiques de guerre viennent s'intercaler et on y reconnaît sans hésitation la patte du compositeur. Pour l'occasion, celui-ci a du reste été encore plus loin que dans *R.O.D.*, il n'est que d'écouter le morceau n°14 pour s'en convaincre. Mais à l'inverse d'autres plages sont plus introspectives, voire difficiles, telle la n°7 ou la n°11, cette dernière rappelant par moments, dans son esprit, l'*Adagio* de BARBER. Vers la fin du disque, on a droit à un morceau plein d'allant, sorte de marche du couronnement qui, à nouveau, donne à penser que tout ne doit pas être noir dans cette histoire. Puis le CD se clôt sur un thème à la fois mélancolique et rempli d'espoir, qui reprend l'un des thèmes principaux en y intégrant de nouveaux éléments. Au final, on a une musique de bonne facture qui reflète parfaitement l'esprit de ces nouvelles OAV. On perçoit, et c'est bien normal, une certaine continuité entre la musique du précédent chapitre et celle-ci, mais, loin de nuire, cette proximité de ton procure une impression réconfortante : celle que l'on a lorsqu'on revisite un lieu qu'on a aimé jadis. À se procurer, donc, absolument, en attendant de pouvoir découvrir les images qui vont avec.

Éditeur : Sony Music
Référence : SVWC-1010
Durée : 50'34"
Morceaux : 18
Origine : Japon
Prix : 3.059 ¥

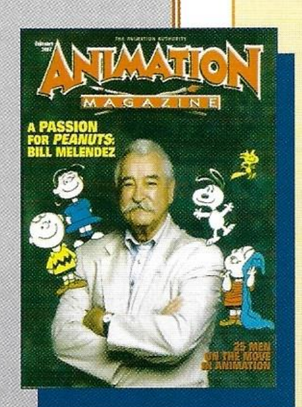
Rappel
AONO ROKU GO

Aussi original que la réalisation du dessin animé, la B.O. de *Blue Submarine n°6* composée par THE THRILL est un mélange de jazz et de sons électroniques. On adore ou déteste, mais une chose est sûre, cette musique a son intérêt. Il existe deux albums regroupant la BO des quatre OAV. Le premier est le plus intéressant des deux, d'autant qu'il contient aussi le générique de fin.

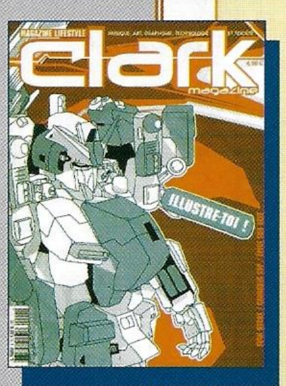


Magazines

Attention, les prix des revues étrangères ne comprennent pas les tarifs d'envoi depuis l'étranger. Les contacter pour plus de détails. Pour les autres, fouillez les kiosques !



Animation Magazine n°109 et 110, 4,95 $: Le magazine américain de l'animation propose dans son numéro de janvier un récapitulatif de l'année 2001 avec les dix meilleures productions en animation, les dix personnes les plus influentes dans ce domaine, les dix sociétés à suivre en 2002 ainsi que les personnes dont le parcours est intéressant... Et cela concerne également les métiers de la télévision, les écoles, la partie *marketing*, le cinéma, la publicité, et les effets spéciaux. Dans le numéro de février nous trouvons un portrait de Bill MELENDEZ qui a travaillé sur la version animée de Snoopy, la série de Marathon *Totally Spies*, un sujet intéressant sur l'adaptation de livres pour enfants pour la télévision, un sujet *licensing* du rapport entre les DA et les jouets, le cinéma d'animation avec *Peter Pan 2, Metropolis*, et les "opportunités dans l'animation" avec un rappel des prochains festivals. *Animation Magazine — 30101 Agoura court, suite 110, Agoura hills — CA 91301-4031, États-Unis.*

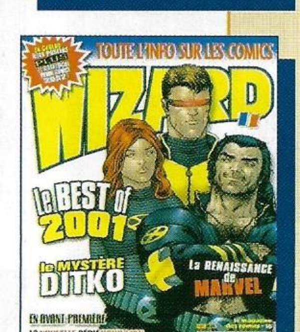


Clark magazine n°4, 4,50 € : le magazine *lifestyle* concerne la musique, l'art, le graphisme la technologie et la société. Des sujets très vastes qui, a priori, n'ont rien à voir directement avec les sujets d'AnimeLand. Et pourtant grande a été notre surprise de découvrir une couverture affichant une image de robot, et un Gundam qui plus est. En feuilletant plus loin on se rend compte qu'il s'agit d'une illustration de deux Lillois, Scien & Klor, visiblement très inspirés par Gundam. Pour info il s'agit d'un modèle existant uniquement en maquette, le Perfect Zeta Gundam, montré voilà quelques années dans le magazine pour maquettiste Hobby Japan.

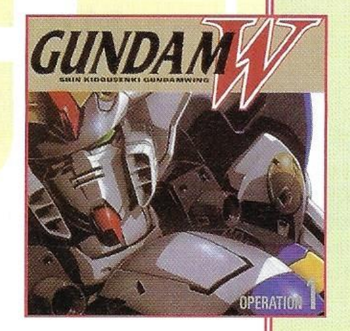


Japan Mania n°1, 5 € : Cette nouvelle revue propose de nombreux sujets autour du "Japon", les jeux vidéo, les manga, les *anime*... On trouve donc des sujets sur *Petshop of horror, Audition, Ring 2, Kenshin, Avalon, Angelic Layer, Zero One, Le voyage de Chihiro*, ANNO Hideaki, les *pop-idoles*, *Final Fantasy*, les nymphettes de Shibuya... Mais que vient faire ce sujet "louant" les *fansubbers*, pirates vidéo modernes, ou encore ces sujets "érotiques" comme le bondage ? Le cliché "Japon" va bon train. Le tout est vendu avec deux CD-Rom, l'un avec des extraits du catalogue Dynamic Visions et un extrait d'*Avalon*, l'autre remplis de photos de *Kenshin*, d'*Avalon*, une version jouable du jeu *Oni*, et des "trucs" pour "japaniser votre PC".

Pavillon Rouge n°10, 5,50 € : Un numéro consacré aux dernières planches de *Golden City*, les croquis de la BD, la suite du Serment de l'Ambre et une nouveauté visiblement teintée "*manga*" : *Chewing gun*. Y verrons-nous un jour les titres *manga* promis par Delcourt et la société Akata ?



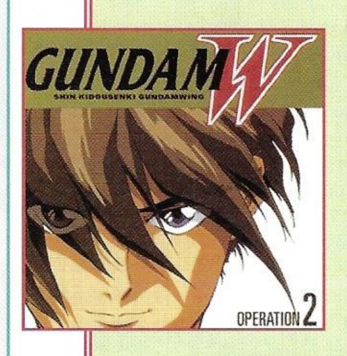
Wizard n°18, 4,27 € : Le magazine des comics nous propose un best of de 2001, un portrait de DITKO, les nouveautés Marvel (avec *X-men* vous vous en doutez), en avant-première la nouvelle série *Hawkman* de Geoff JOHNS, le tout proposé avec un catalogue pliable de Marvel France avec, au recto, la couverture du *manga Peach Girl*.



SHIN SEIKI KIDÔ SENSHI GUNDAM W OPERATION 1 & 2

La diffusion de *Gundam W* vous a peut-être donné envie de vous procurer les musiques de cette série. Sachez qu'il existe 5 CD "*soundtrack*", simplement dédiés à la série TV. Nous vous présentons aujourd'hui les deux premiers. Les musiques sont classées par thèmes. Ainsi, la première vague intitulée "Generation" est une série de thèmes d'actions enjoués dédiés aux jeunes pilotes. Vient ensuite "Universe", des morceaux plus orchestraux, plus imposants ou calmes, mais tous apparentés aux moments dans l'espace. La partie "Machine" représente les interventions des Gundam, etc. L'ensemble de ce premier CD est partagé entre un style rock, avec guitare électrique et cuivres pour les thèmes d'action, et un style plus orchestral. Les thèmes sont ceux que l'on entend dès les premiers épisodes du dessin animé. On y trouve aussi les génériques de début, *Just Communication* par Two Mix, et de fin, *It's just love* (très raccourci lors de sa diffusion) par Ôishi Rumi.

Éditeur : King Records
Références : KICA-2059 et KICA-2060
Durées : 76'51" et 54'56"
Morceaux : 40 et 22
Origine : Japon
Prix : 2.039 ¥ chacun



Le second CD commence moins bien avec cinq chansons de *seiyû*, c'est-à-dire par les voix des personnages de la série. Elles ne valent pas les génériques que l'on retrouve encore une fois, mais en version TV. Les musiques sont toujours classées par thèmes avec "War" (des morceaux au ton dramatique), "Intension", "Nostalgia" ou "Gravity". Tous ces thèmes sont aussi bien présents au début de la série.

Toutes les musiques sont composées par Ôtani Kow (*City Hunter, Vampire Hunter, Cyber Formula*) et rappellent assez son travail sur les OAV de *You're Under Arrest*, surtout pour les morceaux "rock". Bien que la série soit déjà ancienne, ces CD ont été réédités en 1999 au prix modeste de 2.039 ¥ (environ 16 €, prix Japon), alors profitez-en !

Fanzines

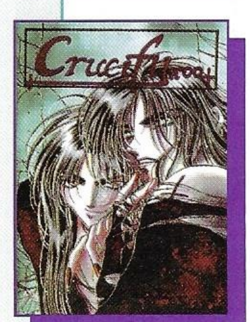
Quel que soit le renseignement que vous désirez obtenir sur les fanzines cités, n'oubliez jamais de joindre à votre demande une enveloppe timbrée libellée à votre adresse.

Nimue n°3, 3,80 €. Décidément le Vampire a les dents longues. Il s'insinue dans les pages de ce nouveau numéro de Nimue qui lui consacre un méga-dossier avec : les origines, les mythes et légendes, les figures célèbres, *Vampire la masquarade* et aussi *Dracula X*, sans oublier les dessins de toute l'équipe. Plus besoin d'aller en Transylvanie pour vous culturiser sur cet être d'albatre aux quenottes aiguisées. *Contact : association Evil Night - 15 rue Tamisier - 39000 Lons le saunier*
URL : http://www.nimue.fr.st

Mad Faieries n°5. Super Val a chouchouté son nouveau numéro, le voilà bien rempli : on commence avec l'enquête « Qui a tué Pikachu », puis du Sorata et A-reala à toutes les sauces (merci le concours), les illustrations de Marianne et Melle A., Le studio Youngs qui se lance avec *Pirato Samouraï*, une interview de Trantkat et des BD, partout, partout, partout... Un très bon encrage vient encore plus renforcer le contenu. *Contact : Valeriane Labroche - 2 rue des Cerisiers - 95410 Groslay*
E-mail : madfaieries@caramail.com

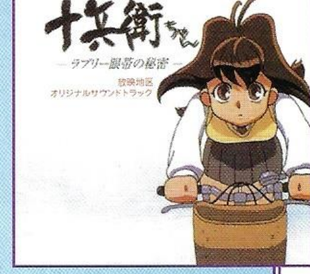


Abyss n°1, 4,60 € + 1,75 € de F.P. Nouveau venu, il est la preuve que les fanzines d'articles ont toujours de beaux jours. Au sommaire de ce premier numéro, quelques dossiers et non des moindres puisqu'il s'agit d'*Angel Heart* (la nouvelle BD de Hôjô Tsukasa), *Rurôni Kenshin, Basara* et *Gravitation* (*Yaoi*), sans omettre des rubriques telles que *fanart* et chroniques d'un *gaijin* au Japon. Les articles sont complets et remplis d'illustrations, de quoi ravir tous les découvreurs de *manga*. *Contact : Fanzine Abyss - Christelle Swiathowski - B.P. 90 - 6882 Meyzieu Cedex*
E-mail : fanzine_abyss@hotmail.com



Crucify n°00, 2,75 € + 1,22 € de F.P. Transfuge de Vernal Equinox Day, AïLune, Bory et toute l'équipe ont décidé de se lâcher et de quitter le côté sage pour un fanzine très *Yaoi*, flirtant avec le gothique et le *visual rock*, sans oublier une certaine attraction pour la série *I'll Génération Basket*. Vampires, démons, ténèbres et beaux garcons défilent dans une sarabande d'images et de nouvelles. *Contact : Crucify c/o Melle Bory Hem - 3 avenue Henri Roure - La Castellane - 13016 Marseille - E-mail : crucify@caramail.com*

JÛBEI-CHAN ORIGINAL SOUNDTRACK



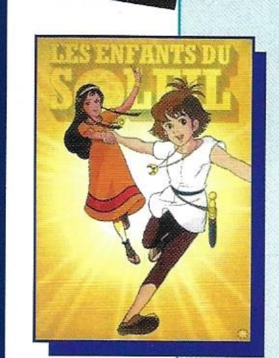
Masuda Toshirô signe la BO de cette petite comédie "otakesque". À son actif, plusieurs dessins animés du même genre comme *Hand Maid May, Mahoro-Matic* ou encore *Excel Saga*. L'instrumentation n'est guère originale, basée surtout sur des synthétiseurs, un peu de guitare et de violon, tous deux électriques. Le thème principal (n°1) est assez quelconque, mais plutôt entraînant et vite identifiable. Comme la série a pour toile de fond une histoire de *ninja*, on retrouve des arrangements ayant des sonorités très japonaises, et c'est bien la petite originalité de cette BO. Le thème principal est repris en générique de fin chanté par un *girls-band* nippon !

Éditeur : JVC Victor
Référence : VICL-60381
Durée : 36'32"
Morceaux : 16
Origine : Japon
Prix : 2.100 ¥

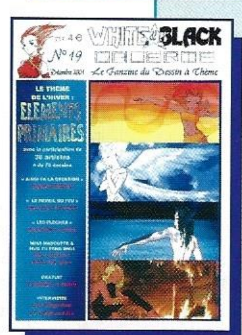


Fanzines

Les Enfants du Soleil n°1, prix 5,34 €. Réalisé par l'association du même nom, ce bulletin a pour but de promouvoir et réagir sur une fameuse série animée : *Les Mystérieuses Cités d'or*. Cette passion, partagée par des fans de tous pays, les amène à organiser des activités et des rencontres autour de cet univers si riche en découvertes. Au sommaire : Le XVIe siècle (histoire), les mystères des Cités d'Or (le commencement), les archives de Mû (la cité de Barcelone), Les trésors des Cités d'Or (présentation du pamphlet), les héritiers du soleil (activités, théâtre), l'encyclopédie de Tao, les jeux des dieux (quiz), plus la BD sous forme d'*anime comics*. Contact : *Les enfants du soleil - 8, place des boutons d'argent - 94000 Créteil*
Site : *www.enfants-du-soleil.org*

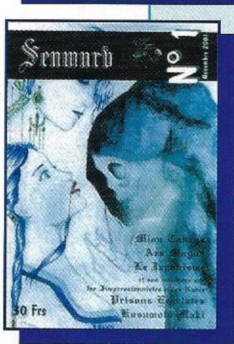


White et Black Galerie n°19, 4 € + 1,22 € de F.P. Galerie de dessins à thèmes, ce numéro prend pour thèmes les Éléments Primaires. Eau, Air, Terre, Feu... plus de 36 artistes s'expriment. Certains plus à l'aise avec l'écriture n'hésitent pas à prendre la plume. Comme toujours papiers à lettre, mascottes, interviews et dessins couleurs viennent ponctuer la galerie. Amateurs de dessins, c'est une mine pour vous. *Contact : Myriam Ben Abdallah - 31 rue de Boyer Montegut - 31270 Cugnaux. - E-mail : sheratan@wanadoo.fr URL : www.wbcolor.fr.st*



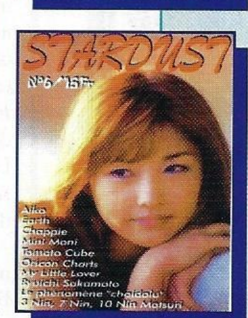
Illusions n°1. M. Hice et la *team* du collège Victor Hugo, nous présentent ici un premier jet rempli d'articles variés tels que le dossier *Akira*, la Gamecube — nouvelle console de Nintendo — ou encore *Kenshin le vagabond*, suivis de toute une galerie de dessins chargés de magie et de force. Reporters, rédacteurs mais aussi dessinateurs, toute l'équipe s'est lancée dans un défi relevé haut la main. *Contact : Patrice Baudhuin - Collège Victore Hugo - 55 rue Auguste Renoir - 93600 Aulnay-sous-Bois*

Senmurv n°1, 4,57 € + 1,22 € de F.P. Nouveau fanzine à la patte sombre (rappelant le fanzine Cynfeird pour les amateurs). Plongeant dans les abîmes d'un monde suintant, glauque et noyé dans les tourments des œuvres de Jean Genet ou Denis Cooper, on y retrouve un dossier sur Takaya Miou, la BD *Ars Magna* du studio Hod, le Japon au XIXe siècle perçu à travers le japonisme et un article sur Kusomoto Maki. Ésotérique, froid comme le mécanisme d'un automate, ce fanzine séduira la part d'ombre des créatures nocturnes. *Contact : Carine Chassaing - 20/24, rue de la Plaine - 75020 Paris. E-mail : senmurv@free.fr*



Leida n°1, 0,92 €+ 0,46 € de F.P. Petit zine, réalisé d'antique façon, le contenu s'étiole sur les thèmes issus des réflexions internes de la jeunesse sur l'humanité, vaine ou pleine d'espoir. Poèmes, illustrations ou pensées oniriques : quelques pages de rêves dans un monde de brutes. *Contact : Marie-Leida Bertrand - 6 rue de Turckheim - 68000 Colmar*

Stardust n°6, 3,50 € F.P. inclus. L'actualité de la *J-pop*, c'est pour vous et c'est maintenant ! Aiko, Earth, Chapie, Mini Moni, Tomato Cube, les charts Oricon, My little Lover, Sakamoto Ryuichi, le phénomène « Chaidolu », les Nin. Il ne s'agit pas de l'énumération de nouveaux Pokémon mais bien de l'actualité des groupes médiatiques de l'archipel. Si certains d'entre-eux méritent un carton rouge, cela n'empêchera pas de déguster de succulents potins portés par la *wave* asiatique. *Contact : Stardust - 20 rue Marechal de Lattre de Tassigny - 92110 Clichy - E-mail : stardust@jpop-france.com - URL : http://stardust.jpopfrance.com*



Genki Zine n°2, 2,44 €+0,61 € de F.P. Parodique à souhait, le fanzine de Kurimi Beviere et Mick, nous narre les aventures aquatiques de Water girl Aïolie et du pervers Ryota, les *witz* volent raz les paquerettes et les petits lutins se découpent allègrement à la tronçonneuse. Bref on l'aura compris, c'est la « Kolossale Rigoladeuh ». *Contact : Kurimi Bévière - 29 rue Cérès - 51100 Reims. E-mail : kurimi.pouillyland@caramail.com*

XENOGEARS PERFECT WORKS

Du fait de sa rareté, cette énorme bible de référence sur le jeu *Xenogears* (plus de 300 pages pour 3.500 ¥) fut à une époque le sujet de recherches intenses et d'enchères exagérées. Heureusement, Squaresoft a décidé récemment de la rééditer, ce qui fait qu'on peut désormais assez facilement la trouver. Y sont présentés en détails un nombre impressionnant de créatures, de *mecha*, de personnages, mais également des informations aussi précises qu'inutiles (*a priori*) sur les écosystèmes de certaines planètes, ce qui prouve que les concepteurs se sont donnés à fond pour tenter de créer un univers fonctionnel au possible.
Ce qui nous intéresse particulièrement, raison pour laquelle cet *art book* est présenté ici, est que les personnages ont été dessinés par Tanaka Kunihiko, également auteur du *manga* et *character designer* de l'*anime Ruin explorer Fam & Ihrlie*, et *character designer* sur *Key, the metal idol*. Si les personnages sont ici un peu moins caricaturaux, l'animal mascotte qui les accompagne est typique de ce *mangaka*, croisement improbable entre la Fam version souris et un Pikachu géant...

Art books

X FIRST CONTACT

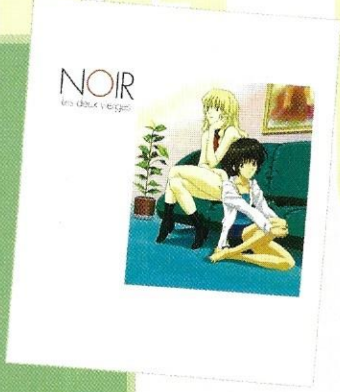
Ce mini-*art book* concernant la série TV de *X*, ainsi que l'OAV d'introduction, est publié par Kadokawa. Il présente quelques très belles illustrations d'Abe Hisashi, malheureusement de trop petite taille, et surtout des images et autres poses-clé de l'*anime*, afin de présenter les personnages et l'histoire. On pourra regretter la mauvaise qualité de l'impression de ces images, le plus souvent floues, et parfois pixelisées. On trouve aussi les paroles des génériques, les divers *goodies* disponibles et les interviews du *staff* (Kawajiri — *Vampire Hunter D* — et Myuji, le chanteur du générique de début) et du *cast*. Des explications et des croquis des lieux concluent l'ouvrage. Pour 980 ¥, ce livre de 98 pages, format A5, contient un certain nombre d'informations pour une somme assez modique, mais il est malheureusement loin de satisfaire pleinement le fan du dessin animé, dont les superbes dessins mériteraient d'être mieux mis en valeur. Et ce n'est pas une petite *cardass* bonus qui pourra compenser !



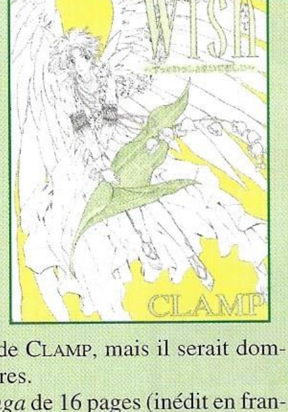
Art books

NOIR LES DEUX VIERGES

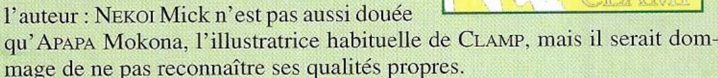
Noir, série glauque et intrigante qui se déroule en Europe et souvent en France, vient de voir édité son *art book* chez Kadokawa. Comme la plupart du temps dans les *art books* concernant un *anime*, celui-ci présente de grandes illustrations couleurs, une présentation des personnages et les épisodes en images. En plus de cela, on trouve les interviews du *staff* et des doubleurs, ainsi que quelques pages d'explications concernant les films noirs en général, sources d'inspiration des auteurs.
Pour 1.900 ¥, on a ici un ouvrage très complet, qui n'oublie pas le plaisir des yeux grâce à ses nombreuses illustrations. On pourra juste regretter que la mise en page ait privilégié le graphisme plutôt que la taille des images tirées des épisodes, mais c'est chipoter !



WISH



Petit *art book* de format A5, le *Memorial illust collection* de *Wish* est un ouvrage indispensable à ceux qui ont apprécié le *design* du *manga* de CLAMP publié par Tonkam. Pour 1.300 ¥, il reproduit 49 illustrations couleurs de NEKOI Mick, la dessinatrice du *manga*. Les couleurs très lumineuses, et la douce ambiance qui se dégage des dessins font oublier les maladresses de l'auteur : NEKOI Mick n'est pas aussi douée qu'APAPA Mokona, l'illustratrice habituelle de CLAMP, mais il serait dommage de ne pas reconnaître ses qualités propres.



Le livre se conclue par un supplément au *manga* de 16 pages (inédit en français), et des explications concernant chaque illustration en couleurs. Il est publié par la Kadokawa.

KATOKI HAJIME DESIGNS & PRODUCTS

Compilation d'articles parus dans le magazine de modélisme japonais Character Models, ce dernier *art book* en date sur les maquettes de *Gundam* attirera tout particulièrement les connaisseurs, puisqu'il est axé sur les œuvres tirées des croquis du Sieur KATOKI Hajime, particulièrement célèbre dans le milieu en tant que *mecha designer* (plus exactement en l'occurence "re-*designer*" pour la plupart des robots ici présents). On ne compte en effet plus ses contributions dans le monde de l'animation en général, et de *Gundam* en particulier. Nul n'est cependant besoin d'être initié pour admirer l'incroyable travail, la précision de ses dessins, ainsi que la qualité des modèles que plusieurs de ses collègues maquettistes ont élaboré sur cette base (on appréciera tout particulièrement le Deep Striker, l'équivalent spatial des canons géants de 21 et 28,5 cm sur rails de l'armée allemande durant la seconde guerre mondiale...). À noter qu'il avait déjà modélisé beaucoup de ces engins en de stupéfiantes images 3D par ordinateur et en avait réalisé un recueil (*Gundam Fix Figuration*), chroniqué dans un précédent numéro d'AnimeLand.
Une galerie de photos de boîtes de maquettes à la fin du livre permet de se donner une grossière idée de la diversité des robots sur lesquels il a travaillé — et encore cela ne concerne-t-il que les maquettes plastique et les *action figures* de Bandaï !
Ce livre, édité par Kadokawa Shoten, quasiment tout en couleur pour 2.400 ¥ et 128 pages, est également complété par une petite interview de KATOKI agrémentée de ses propres commentaires sur son travail sur quelques-uns des modèles.

Fanzines

Kisetsu n°7, prix 3 € + 1,20 € de F.P. Toujours aussi rempli de délires, ce nouveau numéro apporte son plein de BD avec : *Ryu no rui* (S. MERIOTTE et C. KOVALEFF), *Athéna vs Siby* (DRIELACK et SIBY), *Hang On* (J-B POLLIEN), *La naissance du studio Star Eyes* (BRIAREOS et SIBY), *5e colonne* (BRIAREOS et BATOU), *Valentia* (SIBY), ainsi qu'un concours de mise en BD d'un scénario et une galerie d'illustrations. Outre les séries déjà bien lancées, les nouveautés ne sont pas en manque. Contact : *Association Madrawers / Brigitte CHANOU - 14 rue Jules Froment - 69008 Lyon*

Rip Comix n°0, prix 1,20 €. Nouveaux venus dans le domaine, cette équipe d'Orléanais se lance dans le "comix". HASHI dessine *Au Fond,* une BD sur l'introspection et la dualité façon *DNA²*. Puis, on enchaîne avec *Histoire Courte* et *Poker* d'Aurélien et David, deux histoires dans le style *comics,* avec un esprit sombre entre *Darkness* et Franck MILLER. Et pour finir, *Bamboo Shoots* une BD avec des justiciers dans le genre hip-hop sous acides. Contact : *Studio N - 110 allée de Villamblain - 45770 Saran*


FESTIVAL INTERNATIONAL DU
FILM D'ANIMATION
ANNECY 2002 3 8 JUIN • MIFA 5 8 JUIN
x-creation.fr : Stan - pâte à modeler : B. Dieupart - photo : M. Boudier.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION D'ANIMELAND



17

10e festival national du film d'animation grand écran, Supergames 95, le *Takarazuka*, grève des doubleurs ; Interview : Kitazume Hiroyuki ; Animation : *Cutey Honey, Inspecteur Gadget, G-Gundam, Ranma 1/2* les OAV, *Tenchi Muyô, Maps, Hokuto no Ken* (chronologie) ; Manga : *X* de Clamp, *Appleseed* ; Produits dérivés : *Albator* ; Jeux vidéo Nec ; LEV : CD *heroïc-fantasy*...



18/19

(132 pages) Les 4 ans d'AnimeLand, Cartoonist 95, le Festival de Barcelone ; Interview : Yûki Nobuteru, Komatsubara Kazuo, Araki Shingo, Amano Yoshitaka, Joëlle Guigui ; Animation : *Porco Rosso, Sailormoon R, Slow Step*, OAV de Manabe, *Batman, Shurato, Tonde Bûrin, Ulysse 31, Madox 01, Magic Knight Ray-Earth, Macross, Tenshi no Tamago* ; Manga : *Swan, Bastard !!*, Hôjô Tsukasa ; Jouets : Valkyries, JdR *Sailormoon* ; Jeux vidéo : *Ken* ; CD : Clamp...



20

Cinémanga, Annecy 95, Anime Fair Kadokawa, Anime Grand Prix français 95 ; Interview : Naka-tsuru Katsuyoshi, Barbara Tissier ; Animation : *Gokû roi des singes, Mimi o sumaseba, Plastic Little, Macross Plus* (1), *On your Mark, You're Under Arrest, Legend of Crystania, Slayers*, Top ten des préjugés, Comiket ; Manga : *Ranma 1/2* les derniers *manga* ; Jeux vidéo : *Super Robot Taisen*, Jaf'con, *DBZ UB 22*...



21

Les débuts de la rubrique Péritel, le salon de Barcelone ; Interview : Maeda Minoru, Kawamori Shôji, Sayama Yoshinori, Mark Lesser ; Animation : *Macross Plus* (2), dossier *Please Save my Earth*, dossier *Cobra*, les femmes au masculin, l'explosion au cinéma (compte-rendu des sorties cinéma en France) ; Produits dérivés : Jouets & *Carddass*, jeu de rôle *Project A-Ko*...

23



18e Anime Grand Prix japonais, un rédacteur expatrié en Angleterre ; Interview : Komatsubara Kazuo et Cartoonist 96, Jean-Claude Montalban ; Animation : *Gun Smith Cats, Gundam the 8th MS Team, Yû Yû Hakusho, Midnight Eye Gokû, Ninja Scroll, Eightman After*, Portrait de Kawajiri Yoshiaki, les limites des auteurs japonais ; Manga : dico mytho (2), *Record of Lodoss War* ; Jouets : *Gargoyles*, Anime FX Fanzine Awards 95...

28



Interview : Terasawa Buichi, Marie-Laure Beneston (la voix de Ronny) ; Animation : *Cobra* le film, *BlackJack* le film, *le Bossu de Notre Dame*, dossier sur *les Héros de la galaxie* (1), le premier film de *Galaxy Express 999, la Bible* de Tezuka Osamu, Paper Idol (2) ; Manga : *BlackJack*, dico mytho (7) ; Jouets : Les nouveautés de Noël ; la suite de *Tenchi Muyo* (4e épisode) et huit fiches techniques...



36

4e Anime Grand Prix français 97, BD Expo 97 ; Interview : Takada Akemi, Taniguchi Jirô, Luq Hamet (la voix de Ranma) ; Animation : Kadokawa Anime Fair, *Détective Conan*, les Poseurs : Comment réaliser son dessin animé (1re partie), *Mr Mumble* le *City Hunter* hongkongais ; Manga : *Family Compo* de Hôjô Tsukasa, dico mytho (14) ; introduction au maquettisme ; huit fiches techniques et un mini-manga de *Détective Conan* à détacher !



38

Un dossier inédit sur Ôtomo Katsuhiro ; nouveauté : voyage sur Internet ; Interview : Kawajiri Yoshiaki, Hervé Rey (la voix de Jean dans *Nadia*) ; Animation : *Anastasia* : concurrent de Disney ?, *Windaria, Memories, Steam Boy* le prochain film d'Ôtomo, Cartoombria ; Manga : *Hyper Police*, dico mytho (15) ; Produits dérivés : Maquettes (3e partie), jeux vidéo ; huit fiches techniques et un triple poster *Ghost in the Shell* !



39

Interview : Nakamura Takashi, Céline Monsarrat (la voix de Bulma), entretien avec Ôtomo Katsuhiro ; Internet ; Animation : hommage à Kondô Yoshifumi, *Robot Carnival* et *Manie Manie* les films à *sketches, Gargoyles* la super série américaine, Les Poseurs (3e partie) ; Manga : Hommage à Ishinomori, dico mytho (16) ; le salon du jouet 98 ; huit fiches techniques et un double poster de *Gargoyles* !



42

Un numéro spécial foot avec toutes les séries sur ce sport (*Olive et Tom, L'école des Champions*...), le football au Japon ; Interview : Takada Akemi ; Animation : *Bounty Dog, Bambi* en vidéo, le roman de *Kaze no Tairiku*, Les Poseurs (6e partie) ; Manga : dico mytho (18) ; Produits dérivés : Le salon du jouet japonais ; huit fiches techniques et un double poster de *Tenchi Muyo* et *El Hazard* !



44

Interview : Mathias Kozlowski (la voix d'Olivier Aton), Ôhata Koichi (*mecha designer* de *Gunbuster* et *Macross II*), portraits de Jean-Yves Raimbaud et Hidaka Noriko ; Animation : *Gunbuster, Godzilla*, les coulisses d'*Hercule*, Les Poseurs (8e partie) ; Manga : dico mytho (20), la fin de *Sailormoon* le *manga* ; Produits dérivés : Modèles réduits pour grands collectionneurs (5) ; huit fiches techniques et un double poster de *Yû Yû Hakusho* !

45



5e Anime Grand Prix français, *Small Soldiers*, Internet ; Interview : Bruno René Huchez, Anabelle Roux (la voix de Georgie) ; Animation : Les vingt ans de *Goldorak, South Park*, Festival de Bourg en Bresse, *Excalibur*, Les Poseurs (9e partie) ; Manga : *Z-Man, Clover* ; Produits dérivés : *Goldorak* à collectionner ; huit fiches techniques et un double poster de *Vampire Hunter* et *Goldorak* !



48

La France s'anime, Internet ; Interview : Emmanuel Curtil (la voix de Simba) ; Animation : *1001 Pattes*, Disney le *Roi Lion 2* et la *Belle et la Bête 2, les Aîles d'Honnéamise*, dossier *Magical Girls* et compagnie ; Manga : *Ashita no Joe* (2e partie) ; Produits dérivés : DVD comment ça marche ?, *Great Mazinger* ; huit fiches techniques et une affiche de *1001 Pattes* !

49

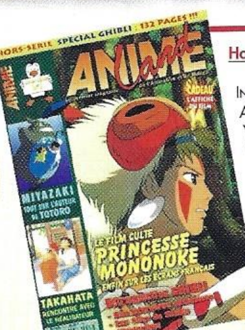
Princesse Sarah les films *live*, Internet ; Interview : Thierry Berthier de Génération Albator, Aurélia Bruno (la voix de Charlotte) ; Animation : *Albator, Princesse Sarah, Razmoket, Crocus* (les lutins de l'espace), *Minky Momo, L'ombre d'Andersen, Une Vie Nouvelle* ; Manga : *Rurôni Kenshin* ; Produits dérivés : Salon du jouet 99 à Villepinte ; huit fiches techniques et un double poster de *Queen Emeraldas* !



50

(100 pages) Compte-rendu de la Berlinale, Internet ; Interview : Takeuchi Naoko, Roger Carel (la voix d'Astérix et de Maestro) ; Animation : *Jin Rôh, Gundam, Blue Seed, Dr Katz, War Planets, Creamy*, portrait de Mikimoto Haruhiko ; Manga : *Slam Dunk, Akira* les dix ans, *Shirame Shô* ; Produits dérivés : Les dioramas (rubrique maquettes) ; huit fiches techniques et un double poster de *Slayers* !

52



Hors-Série n° 3 Spécial Studio Ghibli : (132 pages)

Interview : Suzuki Toshio, Stephen Alpert, Miyazaki Hayao, Andô Masashi, Takahata Isao, David Encinas, Ôtsuka Yasuo ; Portrait : Miyazaki Hayao, Takahata Isao, Kondô Yoshifumi, Ôtsuka Yasuo ; Animation : *Princesse Mononoke*, comparatif *Princesse Mononoke / Nausicaä, Laputa, Mon voisin Totoro, Kiki delivery service, Porco Rosso, On your mark, Hotaru no haka, Omohide poroporo, Pompoko, Mimi o sumaseba* ; Divers : Présentation du studio Ghibli, actualité du studio Ghibli, Ghibli au cinéma ; Cadeau : l'affiche de *Princesse Mononoke* !

Pour vous abonner reportez-vous à la page 129

Anciens



54

(84 pages) Internet, FantAsia 1999 ; Interview : Olivier Constantin (le chanteur du générique de *Cobra*), Nagai Gô, Suzuki Toshio (le président du Studio Ghibli) ; Animation : *South Park* le film, *Conan, le fils du Futur, Giant Robo, Pelsia la magie des rêves, Perfect Blue* ; Manga : *Monster* et *Happy* ; Produits dérivés : Combattler V, Jaf'con 99 ; huit fiches techniques et l'affiche de *Perfect Blue* !



55

(84 pages) 6e Anime Grand Prix français 99, Internet, Cartoonist Brest ; Interview : Catherine Lafond (la voix de Jem), Kitakubo Hiroyuki, Takahata Isao ; Animation : *Tonari no Yamada-kun*, dossier *Saint Seiya, Marmalade Boy* ; Manga : *L'Évangile d'un livre* ; Produits dérivés : Les jouets de collection (3e partie : années 75/91) ; huit fiches techniques et un double poster de *Mulan* !



57

(100 pages) Internet, Exposition *manga* à la MCJP, Biennale d'Orléans 99 ; Interview : Laurence Badie (la voix de Véra dans *Scoubidou*), Kakinouchi Narumi, Frédérick Back, Masuda Toshihiko ; Animation : *Cybersix, Cynthia ou le rythme de la vie, Le Géant de fer, La Mouette et le Chat*, le film d'*Utena, Ex-Machina*, la genèse de *Jin Roh, Totoro* et *Mononoke* : le parcours du combattant ; Manga : *Rokudenashi Blues* ; Produits dérivés : Guide d'achat de Noël ; huit fiches techniques et les affiches de *Mon Voisin Totoro* et du *Géant de Fer* !



58

(84 pages) Internet ; Interview : Henri Poirier (la voix de papa Moomin), Niwano Makoto ; Animation : Compte-rendu du Forum des images, *Cartoon masters* (forum international des technologies), portrait de Genndy Tartakovsky, *Carnivale, Cowboy Bebop, Le journal d'Anne Frank, Pokémon, Fantasia 2000, Toy story 2* ; Produits dérivés : Maquettes *Gundam* ; huit fiches techniques et l'affiche de *Toy story 2* !

59



(84 pages) Cinéma numérique, Imagina 2000, hommage à Marc Davis, Internet ; Interview : les frères Quay, Nadine Delanoë (la voix de Lady Oscar) ; Animation : *Adieu Galaxy Express 999, Futurama, Les Shadoks, Rurôni Kenshin "Tsuiokuren", Urusei Yatsura* ; Manga : *Rookies* ; Produits dérivés : Le salon du jouet 2000 ; huit fiches techniques et un double poster de *Cowboy Bebop* !



60

(100 pages) Le cinéma d'animation au Forum des Images, Internet ; Interview : El Diablo (*Les Lascars*), David Campbell et Jim Jinkins (créateurs de *Doug*), Vincent Ropion (la voix de Nicky Larson) ; Animation : *Métal Hurlant F.A.K.K.2, Escaflowne, Le Livre de la jungle, Stuart Little, Urusei Yatsura, Il était une fois Jésus*, le film de *Pokémon* ; Produits dérivés : Goodies *Pokémon* ; huit fiches techniques et un double poster de *Stuart Little* et *Heavy Metal* !



61

(84 pages) Hommage à Komatsubara Kazuo, compte-rendu du cinéma d'animation au Forum des Images, Tôei Anime Fair 2000, Internet ; Interview : Marie-Laure Dougnac (la voix de Tam dans *Cat's Eye*) ; Animation : *Utena la fillette révolutionnaire, Serial Experiments Lain* ; Manga : *Angel Sanctuary* ; Produits dérivés : Goldorak, *Soul of Chogokin*, Salon de la maquette 2000 ; huit fiches techniques et un double poster de *Rurôni Kenshin* !



62

(84 pages) Cartoonist Toulon 2000, MIP News, Internet ; Interview : Bernard Tiphaine (la voix de Philéas Fog dans *le Tour du monde en 80 jours*), Kawamoto Toshihiro, Kinoshita Sayoko ; Animation : le dernier film de *Détective Conan*, le film de *Card Captor Sakura*, mythes et mythologie européens dans l'animation japonaise ; Manga : *Gunnm* (1), portrait de Yuki Kaori ; Jeux vidéo : *Saga Frontier II* ; huit fiches techniques et un double poster d'*Il était une fois... l'espace* !



63

(100 pages) Forum des images, Singapour - Hong-Kong, Cannes 2000 ; Interview : Naïké Fauveau, Pic-Pic et André, Jean Barbaud, Serge Bromberg ; Animation : Anime Grand Prix japonais 2000, *Très Cher Frère* (2), *Gundam Wing* (1), cinéma et animation japonaise; Manga : *Ayashi no Ceres*, *Gunnm* (2) ; Droits dérivés : le jeu vidéo *Grandia*, Mondial de



64



(100 pages) Annecy 2000, Forum des images, Japan Expo ; INTERVIEW : Évelyne GRANDJEAN, IKUHARA Kunihiko, Laurent FISCHER ; PORTRAIT : René LALOUX ; ANIMATION : Cartoon.com, *Digimon*, *Blue 6*, *Gundam Wing* (2), Le film d'*Escaflowne*, Le troisième film de *Pokémon* ; MANGA : *Vagabond* ; DROITS DÉRIVÉS : le jeu vidéo *Tech Romancer*, jouets de *Cobra*, *Digimon* et la collection Popynica ; huit fiches techniques et un double poster de *Tarzan* !

65



(100 pages) INTERVIEW : Éric ETCHEVERRY, Myung-Ha LEE, *Belphégor*, *La Petite sirène 2* ; ÉVÉNEMENT : Folimage, Wendy TILBY & Amanda FORBIS, Hiroshima ; PORTRAIT : Paul GRIMAULT, ASAMIYA Kia ; ANIMATION : *Titan A.E.*, Don BLUTH, *El Dorado*, *Silent Möbius*, résultats de l'AGPF ; MANGA : *Gunnm* (3), *One Piece* ; JEUX VIDÉO : *Vagrant Story*, *Animelo*, *Lupin III* ; DROITS DÉRIVÉS : les maquettes de *Gasaraki* ; huit fiches techniques et un double poster d'*El Dorado* et KAKINOUCHI Narumi !

66



(100 pages) INTERVIEW : Joëlle FOSSIER (la voix d'Électra), HARADA Hiroshi, MORIMOTO Kôji, Bill PLYMPTON, Claire WENDLING, June FALKENSTEIN, JE SUIS BIEN CONTENT ; ÉVÉNEMENT : BD Expo 2000, Comicfest ; PORTRAIT : Omer BOUCQUET, Le studio TRON ; ANIMATION : *Dinosaure*, *Chris Colorado*, *Perfect Blue*, *Cat's Eye* et le second film de *Card Captor Sakura* ; MANGA : *GTO* ; JEUX VIDÉO : *Dragon Quest*, YÛKI Nobuteru ; huit fiches techniques et un double poster de *Dinosaure* et *Cat's Eye* !

67



(100 pages) INTERVIEW : Les frères BRIZZI, YÛKI Nobuteru ; ÉVÉNEMENT : Cartoonist Brest, Sitges 2000 ; PORTRAIT : Walter LANTZ ; ANIMATION : *Blood, the last vampire*, *Robinson et Cie*, *Chicken Run*, *Pokémon 2*, *Oja majô Doremi*, *Histoire de fantômes chinois* ; REPORTAGE : Le doublage, *Naru taré* ; MANGA : *Handsome na kanojo*, *Dragon Quest* ; JEUX VIDÉO : Enquêtes policières sur console ; PRODUITS DÉRIVÉS : Lettre au Père Noël ; huit fiches techniques et un double poster de *Pokémon 2* et *Fantasia 2000* !

68



(100 pages) Salon de l'Imaginaire, Festival du Film d'Aubagne, Aubervilliers ; INTERVIEW : Christophe LEMOINE (la voix de Cartman), NOAM, Nick PARK et Peter LORD, Luca RAFFAELLI, Animax ; PORTRAIT : Ray HARRYHAUSEN ; ANIMATION : *Futurama* (2e saison), *Nazca*, *Les Razmoket à Paris*, *Shamanic Princess*, *Fifi Brindacier* ; MANGA : *Gokinjo monogatari* ; DROITS DÉRIVÉS : *Ken le survivant*, les nouvelles Valkyries ; JEUX VIDÉO : *La saga Final Fantasy* ; huit fiches techniques et un double poster de *Chicken Run* !

69



(100 pages) Festival BD d'Angoulême ; INTERVIEW : Isabelle GANZ (la voix de Zia), Jacques COLOMBAT, ASAMIYA Kia ; PORTRAIT : Alexander PETROV ; ANIMATION : *Kuzco*, *Manie manie*, *Sakura Taisen*, l'âge d'or des mastodontes ; MANGA : *Asatte dance* ; DROITS DÉRIVÉS : Le salon du jouet 2001, *Final Fantasy* ; JEUX VIDÉO : *Sakura Taisen*, *Lodoss War - The advent of Cardice* ; huit fiches techniques et l'affiche de *Kuzco* !

70



(132 pages) Spécial 10 ans : dossier 10 ans de TV, de cinéma, de vidéo, de conventions, de fanzines, de manga… INTERVIEW : YAMAMOTO Maria, Randy FULLMER & Rik RANIERI (*Kuzco*), KATSURA Masakatsu ; ÉVÉNEMENT : Festival de Bruxelles ; ANIMATION : *Digimon le film*, *Mes Voisins les Yamada*, *Gloups, je suis un poisson*, *Kaze o mita shônen* ; MANGA : *Gun Smith Cats* ; JEUX VIDÉO : *Yaru Drama* et huit fiches techniques…

71



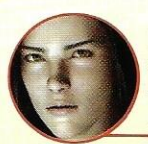
(100 pages) Compte-rendu de AFM Showest ; INTERVIEW : Donald REIGNOUX (la voix de Shinji), TAKAHATA Isao, Garri BARDINE, Bruno BOZZETTO, des élèves des Gobelins, La folie Daddy DJ, ZEP, NIHEI Tsutomu ; PORTRAIT : HABARA Nobuyoshi ; ANIMATION : *Titeuf*, *Chroniques du Chevalier Héroïque*, *Vampire Hunter D*, *Love Hina* ; MANGA : *Itsumo Misora*, *Blame* ; PRODUITS DÉRIVÉS : Le salon de la maquette 2001 ; JEUX VIDÉO : *Yaru Drama 2*, TAMAKI Yoshitaka ; huit fiches techniques et un double poster de *Mes Voisins les Yamada* et de *Dancougar* !

72



(100 pages) Festival d'Auch, Cartoonist Toulon, Cannes 2001 ; INTERVIEW : Guy DELISLE, HABARA Nobuyoshi, ÔBA Kenji (X-Or) ; PORTRAIT : Jean-Claude CORBEL ; ANIMATION : *Trigun*, *Legendary idol Eriko*, *Corto Maltese*, la motion capture ; MANGA : *Hunter X Hunter* ; JEUX VIDÉO : *Z.O.E.* ; PRODUITS DÉRIVÉS : La chevauchée des Valkyries ; huit fiches techniques et un poster de *Final Fantasy* !

73



(132 pages) Compte-rendu du Festival d'Annecy 2001, Original Vidéo Amateur 3, Internet ; INTERVIEW : Marie-Martine (la voix de Bianca dans *BCBG*), les réalisateurs de *Final Fantasy*, Guillaume ARETOS (*Shrek*) ; ANIMATION : *Shrek*, *NieA_7*, *Tiger Mask* 1re partie, Anime Grand Prix japonais 2001 ; PORTRAIT : NORSTEIN et YARBOUSOVA ; MANGA : Le YAOI ; JEUX VIDÉO : E³, mondial du jeu vidéo ; PRODUITS DÉRIVÉS : Daiku Maryu Gaiking, Shin Getter Robot et huit fiches techniques…

74



(100 pages) INTERVIEW : Pierre FAVIEZ, Philippe DUMAT (la voix de Gargamel), Robert RÉA ; ÉVÉNEMENT : Japan Expo 2001 ; ANIMATION : *Cédric*, *Lucky Luke*, *Ah ! My Goddess* le film, *Sen to Chihiro no kamikakushi*, *Hand maid May*, *Final Fantasy*, *Sennen Jô*, *Tiger Mask* 2e partie ; MANGA : *Angelic layer*, *Angel heart*, de l'influence du comics sur le manga, SHIROW réédité ; PRODUITS DÉRIVÉS : *Trigun* et les figurines de l'été, le VF-11B ; JEUX VIDÉO : *Final Fantasy X*, huit fiches techniques et un double poster *NieA_7*…

75



(100 pages) INTERVIEW : Jeff SMITH, Patricia LEGRAND (la voix de Sakura) ; ÉVÉNEMENT : Comicfest 2001, Comicket ; PORTRAIT : Walt DISNEY ; ANIMATION : Anime Grand Prix Français, *Saiyuki*, *Steel angel Kurumi*, *Furi Kuri*, *Daria*, *Utena* 2e partie ; MANGA : *Yaiba*, de l'influence du manga sur le comics ; PRODUITS DÉRIVÉS : *Giant Robo* ; JEUX VIDÉO : *Geppy-X*, huit fiches techniques et un poster *Le Viel homme et la mer*…

76



(100 pages) BD Expo ; INTERVIEW : Phillipe OGOUZ (la voix d'Edgar de la Cambriole), Savin YEATMAN-EIFFEL (*Molly Star-Racer*) ; ANIMATION : *To heart*, *Atlantis*, *Ulysse 31*, *Yû Yû hakusho*, *Arjuna* ; MANGA : *Bouddha*, Le monde de *City Hunter* ; PRODUITS DÉRIVÉS : Actualité jouets, Jafcon, Master Grade Ingram ; JEUX VIDÉO : *Sakura Taisen 3* ; huit fiches techniques et un double poster de *Gundam W* !

77



(132 pages) Cartoonist Paris 2001, Internet ; INTERVIEW : Régine TEYSSOT (la voix de Creamy), ÔTSUKA Yasuo, ARIHARA Seiji, Jean-Jacques VARRET ; PORTRAIT : Ralph BAKSHI ; ANIMATION : *Carte postale de Londres*, Dargaud - Marina, *Goshu le violoncelliste*, *La Tulipe Noire*, *Photon*, *Vandread*, *Initial D*, *Sous le signe des mousquetaires* 1re partie, *Nadesico*, *Orphen*, *Inuyasha* ; MANGA : *Ryô le tombeur de ces dames*, *Highschool Kimengumi* ; JEUX VIDÉO : *Street Fighter* ; PRODUITS DÉRIVÉS : Dendrobium, Résines *Cités d'Or* et huit fiches techniques…

78



(100 pages) INTERVIEW : Claude LOMBARD, KON Satoshi, KATABUCHI Sunao, Lionel RICHERAND, INOUE Naohisa ; ÉVÉNEMENT : Aubervilliers, LEAF, Nouvelles images du Japon, Master Class ; PORTRAIT : MIYAZAWA Kenji ; ANIMATION : *Princesse Arete*, *Street Fighter*, *The Big O*, le film de *Cowboy Bebop*, les planètes de *Cowboy Bebop* ; MANGA : *Sous le signe des mousquetaires* 2e partie, *Dragon Quest VII*, Gundam Ace ; JEUX VIDÉO : *Dragon Quest IV*, *Gundam Rempo VS Zion DX*, huit fiches techniques et un double poster *Big-O*…

79

(100 pages) La France s'anime ; INTERVIEW : Olivier DESTREZ (la voix d'Apollon dans *Olympe et les dieux*), ABE Yoshitoshi, HISHINUMA Yoshihito, *Funky Cops*, *Youri Spaceman*, Bertrand MONTIBERT (BVHE), Florence MOOS (Universal) ; HOMMAGE : François JACQUES ; ANIMATION : *La dernière licorne*, *Monstres et Cie*, *le Prince d'Egypte*, *Sol Bianca* ; MANGA : *Hikaru no Go*, OBATA Takeshi, *Street Fighter*, *Kamen Rider* ; PRODUITS DÉRIVÉS : Le salon du jouet, Action-figure *Jin-Roh* ; JEUX VIDÉO : *Tamamayu monogatari 2* ; huit fiches techniques et un double poster de *Monstres et Cie* et de *Princesse Mononoké* !

Je commande les anciens numéros suivants :

❑ nº 17 : 3,80 €	❑ nº 36 : 4,60 €	❑ nº 48 : 4,60 €	❑ nº 57 : 4,60 €	❑ nº 63 : 4,60 €	❑ nº 69 : 5,40 €	❑ nº 75 : 5,40 €
❑ nº 18/19 : 4,60€	❑ nº 38 : 4,60 €	❑ nº 49 : 4,60 €	❑ nº 58 : 4,60 €	❑ nº 64 : 5,40 €	❑ nº 70 : 6,00 €	❑ nº 76 : 5,40 €
❑ nº 20 : 3,80 €	❑ nº 39 : 4,60 €	❑ nº 50 : 4,60 €	❑ nº 59 : 4,60 €	❑ nº 65 : 5,40 €	❑ nº 71 : 5,40 €	❑ nº 77 : 6,00 €
❑ nº 21 : 3,80 €	❑ nº 42 : 4,60 €	❑ nº 52 : 4,60 €	❑ nº 60 : 4,60 €	❑ nº 66 : 5,40 €	❑ nº 72 : 5,40 €	❑ nº 78 : 5,40 €
❑ nº 23 : 3,80 €	❑ nº 44 : 4,60 €	❑ nº 54 : 4,60 €	❑ nº 61 : 4,60 €	❑ nº 67 : 5,40 €	❑ nº 73 : 6,00 €	❑ nº 79 : 5,40 €
❑ nº 28 : 4,60 €	❑ nº 45 : 4,60 €	❑ nº 55 : 4,60 €	❑ nº 62 : 4,60 €	❑ nº 68 : 5,40 €	❑ nº 74 : 5,40 €	❑ H-S 3 : 5,40 €

Les numéros 1 à 16, 22, 24 à 27, 29 à 35, 37, 40, 41, 43, 46, 47, 51, 53, 56 et les Hors-Série nº 1 et nº 2 sont déjà épuisés. Les frais de port sont inclus pour la France métropolitaine ; pour l'étranger et les Dom-Tom, rajouter 0,80 € par numéro commandé.

❑ M. ❑ Mme ❑ Mlle **Nom :** ____________ **Prénom :** ____________

Adresse : ____________

Code Postal : ____________ **Ville :** ____________

Pays : ____________ **Date de naissance :** ____________

Étranger : Règlement par mandat postal international ou chèque français. Recopiez ou photocopiez ce bon de commande et envoyez-le, accompagné de votre règlement par chèque ou mandat postal à l'ordre d'Anime Manga Presse, à :

Anime Manga Presse / Service Abonnements - 14 rue Soleillet - 75971 PARIS CEDEX 20

CITY GAMES
JAPANIMATION & JEUX VIDEO
1 RUE LANTERNE - 69001 LYON
Tel : 04 78 29 93 59 Fax : 04 72 00 09 45
http://www.newcitygames.com

NEW CITY GAMES
JAPANIMATION
11 RUE CONFORT - 69002 LYON
TEL : 04 72 40 08 53 FAX : 04 78 42 38 85
http://www.newcitygames.com

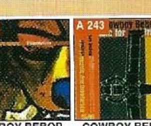
CD AUDIO
CD à l'unité 15 Euros
PRIX DES COFFRETS CD
Coffret de 2CD : 26,00 €
Coffret de 3CD : 38,00 €
Coffret de 4CD : 45,50 €
Coffret de 5CD : 53,00 €
5 achats CD = 1 CD GRATUIT

New City Games & City Games possèdent beaucoup d'autres références CD Audios, Videos, Posters, Goodies ...

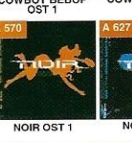
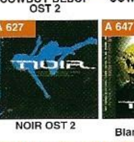
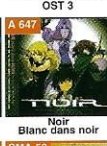
Pour commander notre catalogue couleur. Merci d'envoyer 1,38 € (9 F) de timbre.

Merci de commander sur papier libre.

CD AUDIOS ANIMATIONS & JEUX VIDEOS (NOUVEAUTEES) CD à l'unité = 15 Euros

AnG 130 BLUE SUBMARINE n°6 OST · AnG 131 BLUE SUBMARINE n°6 OST2 · SMB 70 CITY HUNTER Magnum of Love · SMB 71 CITY HUNTER Special OST · SMB 72 CITY HUNTER 91 OST · FR 01 CITY HUNTER · A 607/8 COWBOY BEBOP OST Film · GG 273 COWBOY BEBOP OST 1 · GG 274 COWBOY BEBOP OST 2 · GG 290 COWBOY BEBOP OST 3 · A 296 COWBOY BEBOP Vitamiless · A 243 COWBOY BEBOP Remixies · A 675 FINAL FANTASY Unlimit TV

GG 320 FURY CURY FLCL ADDICT 1 · SMA 4 FURY CURY FLCL ADDICT 2 · A 314 GRAVITATION OST · A 636 GRAVITATION Vocal · A 581 GRAVITATION Drama · A 684 HELLSING OST "Raid" · A 682 KAIDOH MARU album image · A 570 NOIR OST 1 · A 627 NOIR OST 2 · A 647 Noir Blanc dans noir · A 149 WATARU Music album · GG 241 ORPHEN OST · GG 279 ORPHEN REVENGE OST

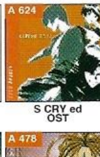
AnG 145 MACROSS + OST 1 PLUS · GA 12 MACROSS + · SM 351 MACROSS + Sharon Apple · AnG 141 MACROSS Song Memory · AnG 142 MACROSS Ginga ni Furuyuki · AnG 143 MACROSS Harukanoru omoi · SMA 44 GUNDAM W Best collection · AnG 127/9 PATLABOR Coffret Collector · AnG 212 The Five Star Stories · SMA 53 YAMI NO MATSUEI OST 1 · SMA 54 YAMI NO MATSUEI OST 2 · A 572 PARA PARA ONDO · A 571 PARA PARA 4

GG 390 INUYASHA Music · SM 77 INUYASHA OST FILM · A 677 LOVE HINA Okazaki coll. · A 629 LOVE HINA Song Best girl · GG 312 ANGEL SANCTUARY OAV OST · A 579 ANGEL SANCTUARY DRAMA · A 496 AYASHI NO CERES OST 3 · GG 334 BLOOD The Last Vampire · GG 347 HUNTER x HUNTER Song Book · GG 391 HUNTER x HUNTER Vocal · GG 400 HUNTER x HUNTER Best SP · GG 250 GTO OST 1 · A 418 GTO OST 2

AnG 90/1 NADIA OST 1 (2CD) · AnG 92/3 NADIA OST 2 (2CD) · AnG 103/4 NADIA OST 3 (2CD) · GA 100 NADIA Best Collection · A 691/2 CAPITAIN FLAMME OST (2 CD) · A 683 JUNGLE'EMPEREUR LEO · SM 88 LODOSS OAV OST 3 · GG 107 LODOSS TV OST2 · GG 119 LODOSS TV OST3 · A 605 LODOSS LOUIE the rune Soldier 1 · A 631 LODOSS LOUIE the rune Soldier 2 · A 565 LUPIN THE DANCE · GG 388 CONAN OST 4

GG 321 ESCAFLOWNE Movie Earth D1 · SMA 73 ESCAFLOWNE Movie Gaia D2 · GG 304 ESCAFLOWNE Movie OST · GG 73 ESCAFLOWNE Lovers Only · GG 20 ESCAFLOWNE OST 3 · GG 378 EVANGELION Birsday of Rei · A 64 EVANGELION · GG 314 EVANGELION the 2nd Impact · GG 276 LAIN Cyberia Mix · GG 275 LAIN OST 1 · GG 392 METROPOLIS OST · GG 295 NAZCA OST · A 578 OJAMAJO DO RE MI 2

AnG 89 THE BIG O OST · AnG 105 CAT'S EYE OST · GG 369 SHADOW SKILL OST · A 379 ONE PIECE Music & Song coll 1 · A 457 ONE PIECE Music & Song coll 2 · A 508 ONE PIECE Music & Song coll 3 · A 676 ONE PIECE Music Song 2 · A 590 ONE PIECE Best Song · A 657/8 ONE PIECE Best (Coffret 2 CD) · A 613 CYBORG KURO-CHAN · AnG 101 GHOST IN THE SHELL Real Image · GA 44 GHOST IN THE SHELL OST · GG 333 JIN ROH OST

AnG 146 DBZ Song Coll. Vol 8 · AnG 147 DBZ Song Coll. Vol 9 · AnG 148 DBZ Song Coll. Vol 10 · AnG 149 DBZ Song Coll. Vol 11 · AnG 150 DBZ Song Coll. Vol 12 · SMB 78 HOKUTO NO KEN 2 OST · SMB 77 HOKUTO NO KEN OST 3 · AnG 82 AKIRA OMPS · SM 70 AKIRA Symphonie · A 624 S CRY ed OST · A 544 ARJUNA OST 2 · A 555 ARJUNA OST 2 · A 573 KENJI KAWAI MOVIE

SMB 75 MARMELADE BOY BEST · SMB 74 MARMELADE BOY OST · A 311 AKASUSHIN CHACHA · SMA 76 CARD CAPTOR SAKURA THEME SONG · GG 255 CARD CAPTOR SAKURA BEST · GG 220 CARD CAPTOR SAKURA OST 3 · GG 307 CARD CAPTOR SAKURA MOVIE 2 · GG 358/61 CARD CAPTOR SAKURA (coffret 4 CD) · A 585/6 Ah MY GODDESS ! (Coffret 2CD) · A 478 Ah MY GODDESS ! OST · A 582 COMIC PARTY · A 630 GLAXY ANGEL · A 625/6 YOU UNDER ARREST Song (Coffret 2 CD)

GG 196 RURONIN KENSHIN OAV OST · A 700 RURONIN KENSHIN OAV 2 OST · GG 35 RURONIN KENSHIN Director's · GG 199 RURONIN KENSHIN Best collection · GG 64 RURONIN KENSHIN theme collection · GG 58 RURONIN KENSHIN OST 4 · GA 45 SAINT SEIYA BEST · AnG 95 SAINT SEIYA HADES · GG 397 SAIYUKI BEST · A 540 SAIYUKI OST 2 · A 615 SAIYUKI OAV OST · A 576 SHAMAN KING Image Album · A 549 AVALON OST

AnG 222 ORANGE ROAD Cd Collection · AnG 223 ORANGE ROAD Music · AnG 221 ORANGE ROAD OST · AnG 230 RANMA 1/2 OST · SMB 44/53 SAILORMOON TV Music (coffret 10 CD) · AnG 10/5 SAILORMOON TV Song (coffret 5 CD) · GG 237 UTENA ADO RUSH · GG 221 UTENA Rev Medium Aevum · GG 127 UTENA OST 3 · A 566/7 SUPER SENTAI HEROINE (Coffret 2 CD) · A 521 TOUCH CROSS ROAD · GG 114 TRIGUN OST 1 · GG 140 TRIGUN OST 2

AnG 216/7 NAUSICAA BEST · AnG 215 NAUSICAA Symphony · AnG 36 NAUSICAA OST · AnG 229 TANPOKO Image Album · AnG 228 TANPOKO OST · AnG 227 PORO PORO Classic · A 69 SEN TO CHIHIRO Image Album · A 589 SEN TO CHIHIRO OST · AnG 40 TOMBEAU DES LUCIOLES · GG 261 TOTORO Song & Karaoke · AnG 219 UMI GA KIKOERU Music · SM 2 LAPUTA OST · GG 36 MONOKE HIME OST



SMA 16 X de Clamp OAV OST · A 606 X de Clamp · A 674 X de Clamp TV OST · AnG 96 VAMPIRE HUNTER D OST · A 568 VAMPIRE HUNTER D · TV8 49 RING TV · A 451 YUGIOH OST 1 · A 514 YUGIOH OST 1 · A 55 BERSERK OST · A 580 MON COLLE KNIGHT · A 599 STAR OCEAN EX · SM 15 YS OST · NK 55 2001 ANIME SONG Vol 14

SMG14/5 ETERNAL ARCADIA (2 CD) · GM 548/9 ACE COMBAT 4 OST (2 CD) · GM 553 CYBER TROOPERS VER 7,5 · SMG 13 GUILTY GEAR X VOCAL · GM 560 I'VE COMIC MARKET 61-KOT- · GM 559 I'VE COMIC MARKET 61-C-lick- · GM 558 KEY WORKS-S HUMANITY · GM 118 THOUSAND ARMS OST · GM 547 KOF 2002 OST · AG 165 KOF Best · SMG 27/9 SEGA GAME MUSIC 02 · A&G 207 GRAND TOURISIMO 3 OST · AG 33/4 XENOGEARS (coffret 2 CD)

GM 554 GROWLANSER 2 OST · GM 541/4 SOUND CATALOGUE · GM 530 V-HEARTHS Vol.1 · SMG 25/6 YS & YS 2 OST · AG 127 CHRONO TRIGGER 2 · A&G 128/30 CHRONO CROSS (coffret 3 CD) · GM 78 ZELDA OST · GM 268 ZELDA RE-ARRANGE ALBUM · GM 99 ZELDA Symphonic · GM 387 DARK CLOUD · GM 546 SAKURA WAR MOVIE · GM 563 SAKURA WAR MUSIC · GM 561/2 SAKURA WAR MUSIC SHOW

GM 545 · GM 396 · FF 08 · FF 09 · FF 22 · GM 223 · GM 266 · GM 390 · GS 172 · AG 07/10 · AG 55/8 · GM 348/51 · FF 10/13

TAPIS DE SOURIE 7 €

33 · 27 · 24 · 29 · 1 · 34 · 32 · 30 · 31 · 26 · 28

POSTERS 2,30 € PIECE (53x58 cm) (MINIMUM 5 PAR COMMANDES)

PO-600 · PO-579 · PO-594 · PO- 591 · PO- 597 · PO-598 · PO-599 · PO- 595 · PO- 596

STORES TISSUS = T : 15 €

NST-259 · NST 250 T · NST 249 T · NST-256 · NST 252 T · NST-254 · NST-255 · NST-257

PAPIER A LETTRE 6€

6€ le lot de 8 cartes postales

NOUVEAUTE PHOTOS 1 € (13 cm X 8 cm)

LOT 10 PHOTOS AYUMI HAMASAKI 8 €

PORTE-CLEFS 4,50€

A1 · A2 · A3 · B1 · B2 · T1 · T2 · T3 · T4

CD de MUSIQUES ROCK & POP JAP 15 € le CD à l'unité / DVD de MUSIQUES ROCK & POP JAP 22,70 Euros



D 75 DIR EN GREY MACABRE DVD · D 98 GLAY BEST CLIPS DVD · D 91 GLAY DOCUMENT DVD · D 01 GLAY MTV · D 66 LUNA SEA LUNATIC · D 84 X-JAPON COMPIL DVD · SV281 HIDE SEVENTEEN CLIPS · D 41 DRAGON ASH DVD · D 45 SPEED FIRST LIVE DVD · D 97 L'ARC-EN-CIEL REALIVE DVD · D 33 B'Z BROTHER-HOOD DVD · D 60 KIRORO 98/00 DVD · D 77 COCCO BEST CLIPS DVD · SV 290 MALICE MIZER LIVE+CLIPS

DV 121 X-JAPAN CLIPS 2+1 DVD · B 96/9 X-JAPAN 5 ALBUMS · B 20 HIDE 83/98 COLLECTION · H 317/9 AYUMI HAMASAKI BOX 4 CD · K 129 AYUMI HAMASAKI CRISTAL MELODY · K 154 UTADA HIKARU · K 110 UTADA HIKARU MUSIC · SV 190 TWO-MIX WHITE REFLEXION DVD · CV 162/3 TWO-MIX BPM DANCE 2CD · CV 115/6 TWO-MIX BPM CUBE 2CD · CV 127 TWO-MIX 01012001 · SJ 1092 THE YELLOW MONKEY · NP 101 S.E.S (VCD) VIDEO CLIPS

H 173 SPEED FIRST LIVE · B 56 SHENA RINGO SINGLES · H 104 NAKITA KUNALU · B 61 MIKI IMAI SUPER BEST · K 136 S.E.S HERE & THERE · K 153 JUDY & MARY BE AMBITIOUS · CV 164 ? "FLORES" · H 293 COCCO SINGLES · H 103 LOVE SONG · K 147 AKINA YOUR SELECTION · I 118 LOVE PSYCHEDE-LICO SINGLE · CV 165 JUNKO NODA FLY AWAY · B 22 MY LITTLE LOVERS SINGLES

DVD TOUTES ZONES (lisible par les zones 2) V.O. Sous titrés en Anglais



87 € GTO TV BOX (5 DVD) · 42 € JOJO'S BIZARRE ADVENTURE (2 DVD) · 26 € THE JIKEMBO YOUNG KINDAICHI MOVIE · 42 € MERMAID FOREST & MERMAID SCAR OAV · 87 € CYBER FORMULA TV (5 DVD) · 42 € THE STEEL ANGEL KURUMI 2 · DENSHIN MAMOTTE SYUGOGETTEN · 42 € MAID IN HANAUKYO (2 DVD) · 87 € NADIA TV COMPLETE · 42 € EVANGELION MOVIES (2 DVD) · 57 € ORPHEN REVENGE (3 DVD) · 57 € MAY AND MAID (3 DVD) · 26 € METROPOLIS · 42 € AVALON (2 DVD)

57 € SAILOR MOON FILMS (3 DVD) · 57 € PREATER · 26 € AH MY GODESS FILM · 26 € ESCAFLOWNE FILM · 57 € STAR OCEAN EX PART 1 (3 DVD) · 115 € STUDIO GHIBLI 12 FILMS · 42 € FINAL FANTASY 10 (2 DVD) · 26 € URUSEI YATSURA FILM 1 À 5 · 72 € CAT'S EYES BOX 1 OU 2 (4 DVD) · 26 € DETECTIVE CONAN FILM 1 · 26 € DETECTIVE CONAN FILM 2 · 26 € DETECTIVE CONAN FILM 3 · 26 € DETECTIVE CONAN MOVIE 4 · 26 € DETECTIVE CONAN SPECIAL MOVIE

72 € STREET FGHTER 2 V (4 DVD) · 26 € JOJO'S BIZARRE ADVENTURE 2.2 · 42 € SADAMITSU THE-DESTROYER · 57 € YU YU HAKUSHO FILMS (3 DVD) · 57 € BERSERK (3 DVD) · 72 € HUNTER X HUNTER 1 (4 DVD) · HUNTER X HUNTER 2 ou 3 (3 DVD) · 72 € FLAME OF RECCA (4 DVD) · THE FIGHTING ! (3 DVD) · SPRIGGAN FILM · 57 € GETTER ROBOT (3 DVD) · 57 € SHIN GETTER ROBOT (3 DVD) · 26 € BASTARD OAV · 57 € PROJECT ARMS PART 1 (3 DVD)

26 € COWBOY BEBOP FILM · 57 € COWBOY BEBOP TV (3DVD) · 26 € COWBOY BEBOP FILM LIVE+ CONCERT · 72 € TRIGUN (4 DVD) · 26 € DARKSIDE BLUES · 57 € ANGELIC LAYER PARTIE 1 · 57 € SAIYUKI TV BOX 1 (3 DVD) · 57 € SAIYUKI TV BOX 2 (3 DVD) · 26 € SAIYUKI REQUIEM (MOVIE) · 57 € NADESICO TV (3 DVD) · 57 € NEW CAPTAIN TSUBASA (3 DVD) · 72 € PLATINIUMHUGEN (4 DVD) · 57 € GEAR FOP OENOOH (3 DVD) · 72 € GUNDAM X AFTER WAR (4 DVD)

87 € ONE PIECE BOX TV 1 (5 DVD) · 42 € ONE PIECE TV PART 1 A 3 · 26 € CARD CAPTOR SAKURA FILM 1 OU 2 · 42 € GRAVITATION TV (2 DVD) · 57 € YAMI NO MATSUEI (3 DVD) · 26 € VAMPIRE HUNTER D · 26 € X CLAMP OAV · 26 € X CLAMP MOVIE · 26 € LEGEND OF THE LAST LABYRINTH · 57 € ADEU'S LEGEND (3 DVD)

Pour tous renseignements appelez-nous

NEW CITY GAMES

BON DE COMMANDE

REF :	REF :	REF :	REF :
REF :	REF :	REF :	REF :

NOM : .... PRENOM : ....

ADRESSE : ....

....

CP : .... VILLLE : ....

DVD TOUTES ZONES EROTIQUE (lisible par les zones 2) INTERDIT AU MOINS DE 18 ANS

>> LA BLUE GIRL VOL 1 A 3
>> THE BEST OF KITTY
>> G-TASTE
>> TWIN ANGELS VOL 1 & 2





1 · 2 · 3 · 4 · 5 · 6 · 7 · 8

France

◆ *L'âge de glace* (*Ice Age*), long métrage réalisé entièrement en 3D et produit par 20th Century Fox sortira le 26 juin en France.



© Y. NIGHTOW / TOKUMA / SHÔNENGAHSA - JVC

◆ Game One va diffuser en mai la série *Trigun*.

◆ En mai, la chaîne Mangas devrait inaugurer une nouvelle tranche thématique, la case "import" où seront diffusés des dessins animés en VO sous-titrée. La série TV de *Silent Möbius* et *NieA_7* devraient être au programme.

◆ Après *The Big O*, Cartoon Network devrait diffuser une nouvelle série d'animation japonaise en partenariat avec Dynamic Visions.

◆ Paris Première prépare une soirée consacrée à l'animation, quant à M6, un projet de "Nuit Mangas" serait aussi à l'étude.

◆ Après *Maya l'abeille*, France 5 envisagerait de mettre à l'antenne une série japonaise plus étonnante encore, *Olive et Tom*. La diffusion serait prévue pour mai.



© KCE JAPAN / SUNRISE - VAP

◆ Panini Vidéo est la branche audiovisuelle de l'éditeur de *manga* Génération Comics. Ce nouvel éditeur va sortir le dessin animé de *Z.O.E* (*Zone of the Enders 2167 : I dolo*), tiré du jeu vidéo du même nom. Cette OAV sortira directement en DVD en mai.

◆ Kaze prépare une somptueuse réédition du *Tombeau des lucioles* dans un coffret de deux DVD qui sera rempli de suppléments.

◆ Déclic Images confirme la sortie future d'une édition *collector* de la série TV de *Cobra*. Sortie prévue entre mai et juillet.



© BRB INT. - NIPPON ANIMATION

◆ La prochaine série "classique" qu'IDP va éditer sera *Le tour du monde en 80 jours* (26 épisodes). Sortie prévue d'ici deux mois, d'abord en coffret VHS, puis en DVD.

◆ Kana va sortir le *manga* d'*Albator*. Premier tome prévu en mai.

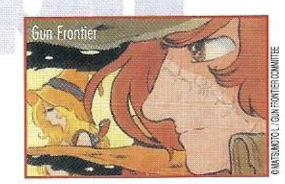
◆ On connaît enfin les deux premiers *manga* qui seront édités par Akata chez Delcourt : *Fruits Baskett* de TAKAYA Natsuki et *Togari* de NATSUME Yoshinori. Sortie en juin.

◆ Pika Edition a acquis les droits de *Chobits* (5 tomes), le dernier *manga* de CLAMP.

◆ Pika devrait également sortir d'autres *art-book* de *Card Captor Sakura*, mais le second n'est pas prévu avant la fin de l'année.

◆ Après les BO des séries *Il était une fois*... de Michel LEGRAND, Loga-Rythme va rééditer en CD celle des *Mondes Engloutis*, composée par Vladimir COSMA.

Japon



© MATSUMOTO / GUN FRONTIER COMMITTEE

◆ En plus d'une nouvelle série d'*Albator* et d'une autre de *Yamato*, on vient d'apprendre que c'est maintenant *Gun Frontier*, un ancien *manga* de MATSUMOTO Leiji de 1972 qui va aussi devenir une série TV en avril !

◆ Le *manga Blame* de NIHEI Tsutomu va devenir un dessin animé prévu pour débuter cet été.

◆ Gainax lance en avril sa nouvelle série, en co-production avec Madhouse : *Abenobashi mahô shôtengai*, réalisée par YAMAGA Hiroyuki (*Les ailes d'Honnéamise, Mahoro-Matic*).

◆ Après avoir donné lieu à deux OAV en 1994, *Wild 7* revient pour une série TV en avril.

◆ Les films de *Goldorak* et *Mazinger* vont être réédités en DVD dans un *box* qui sortira le 21 mai prochain.



© 1995 HIIRAGI AOI / SHUEISHA - NIBARIKI - TNHG

◆ *Mimi o sumaseba* sera le prochain film Ghibli à ressortir en DVD dans la collection *Ghibli ga ippai* le 24 mai prochain.

◆ Le *manga Tough – Dur à cuire* de SARUWATARU Tetsuya vient d'être adapté en dessin animé par le studio AIC.

◆ Une CD-*box* de *Cowboy Bebop* regroupant les musiques et chansons du film et de la série est en préparation. Sortie prévue le 2 juin prochain.

◆ Un second film de *Ghost in the shell* serait en projet pour une sortie en 2003. OSHII Mamoru y participera-t-il ? Ce dernier confirme justement travailler sur un projet d'animation…

États-Unis

◆ Les Américains seraient-ils en manque d'inspiration ? Après *Godzilla*, voilà qu'Hollywood s'intéresse à un classique d'un autre genre et plus récent : *Dragon Ball* ! C'est la 20th Century Fox qui envisage de produire un film relatant les exploits de Son Gokû pour 2004 !

◆ Les Américains voudraient également tourner en *live* le film *Ninja Scroll* de KAWAJIRI Yoshiaki ! Ce qui est moins encourageant, c'est que c'est Larry KASANOFF, le producteur de *Mortal Kombat* qui vient d'en acquérir les droits.


© DISNEY / PIXAR

◆ C'est le 17 septembre que sortira le DVD de *Monstres et Cie* aux États-Unis.

◆ Le 8 octobre, on pourra ensuite découvrir à la vente l'édition Platinum de *La Belle et la Bête*, avec deux DVD qui s'annoncent richement remplis.



❑ Je m'abonne à AnimeLand pour les 10 prochains numéros dont un gratuit à partir du mois de : ____________
au prix de 50 € pour la France métropolitaine et 58 € pour l'étranger et les Dom-Tom (envoi en prioritaire par avion).
❑ Je désire recevoir une place pour *Avalon* si je fais partie des 30 premières personnes à m'abonner pour 10 numéros*.

❑ Je m'abonne à AnimeLand pour les 5 prochains numéros à partir du mois de : ____________
au prix de 27 € pour la France métropolitaine et 32 € pour l'étranger et les Dom-Tom (envoi en prioritaire par avion).

❑ M. ❑ Mme ❑ Mlle Nom : ____________ Prénom : ____________
Adresse : ____________
Code Postal : ____________ Ville : ____________
Pays : ____________ Date de naissance : ____________

Étranger : règlement par mandat postal international ou chèque français. Recopiez ou photocopiez ce bon de commande et envoyez-le, accompagné de votre règlement par chèque ou mandat postal à l'ordre d'Anime Manga Presse, à :

Anime Manga Presse / Service Abonnements - 14 rue Soleillet - 75971 PARIS CEDEX 20.

Avril

Des soirées **100% manga** se déroulent tous les mois à Lyon à la MJC, au 25, avenue des Frères Lumières, 69003 Lyon. Le programme change bien évidemment et les dates aussi. Aussi n'hésitez pas à contacter l'association Asiexpo au *04 72 91 43 73.*

Carte blanche à Georges Schwizgebel, le jeudi 4 avril au Forum des images. Cet auteur suisse proposera un panorama de ce qu'il aime ou l'a influencé et en deuxième séance quelques-uns de ses propres courts métrages. Le programme détaillé des séances sera disponible en mars dans la revue du cycle "maman". Rens : *www.forumdesimages.net*

Le premier **Salon Paris Jouets Collections** se déroulera le 7 avril à l'Espace Austerlitz à Paris. Pour 6 € vous aurez accès à des collections de nombreux exposants, dans tous les domaines du jouet, qu'il s'agisse des *comics*, des jeux vidéo, du *manga* ou tout simplement des poupées, des figurines de plomb, etc. Rens. : *www.salonpjc.com* ou *06 03 18 30 20.*



Le 17e **Festival du film de Paris** se déroule du 1er au 9 avril aux cinémas Gaumont Marignan, MK2 quai de Seine et Le Saint Germain Des Prés. Le programme ne prévoit que peu de titres animés, deux longs métrages hors compétition, *Le Roi et l'oiseau* et *James et la pêche géante*, et deux courts métrages en compétition *Hasta los huesos* et *Father and Daughter,* ainsi que *La mort de Tau* en court métrage hors compétition. Rens. : *www.festivaldufilmdeparis.com*

Le premier **Festival du film d'animation de Pont-L'Evêque** se déroulera du 10 au 16 avril au cinéma le Concorde, Place Robert de Flers. Ce Festival proposera trois séances par jours durant six jours avec une dizaine de courts, moyens et longs métrages. On notera les projections de : *Brisby et le secret de Nimh, Robinson et Cie, Les maîtres du temps, La Mouette et le chat, La Nounou, Princes et princesses*... L'entrée est gratuite pour tous. Rens. : *02 31 65 18 70.*

L'AFCA fait tourner en France un programme de films d'animation issus de Kanoun, l'institut iranien pour le développement intellectuel des enfants et des adolescents. **À la rencontre de l'animation Iranienne** a débuté le 15 janvier et se terminera le 15 avril et passera du côté de Rennes et de Stains. Rens. : *www.afca.asso.fr*

Dans le cadre des **Après-midi des enfants**, le Forum des images propose au mois d'avril, *Le petit dinosaure et la vallée des merveilles* de Don Bluth le 6, *Le Conte des contes* (compilation du *Héron et la cigogne, Le Hérisson dans le brouillard* et *Le Conte des Contes*) de Youri Norstein le 27. Rens. : *01 44 76 63 44.*

C'est du 18 au 22 avril 2002 que se déroulera **Cartoons on the bay** dans la petite ville de Positano en Italie. Ce festival sera entièrement dédié aux programmes animés pour la télévision avec colloques et avant-premières. Rens. : *cartoonsbay@raitrade.it*

L'association Aye-Aye V.O. diffusera les 4 et 5 avril dans le cadre du **Festival du court métrage de Nancy** un programme de titres de Barry Purves (*L'histoire d'Achille et Petroclus, Rigoletto, Screen play, Gilbert & Sullivan*...). Rens. : *03 83 30 50 61.*

Le 13e **Festival du Cartoonist** se tiendra du 26 au 28 avril à Toulon. En plus du Palais Neptune, le Festival se dote de deux chapiteaux sur la place de Besagne et sur la Place d'armes et une animation *Karaoke* sur la Place Puget. Les invités sont nombreux mais est toujours présentie la présence d'Inomata Mutsumi, de Obari Masami et de nombre d'acteurs *sentai*. Rens. : 04 94 03 12 67.

Destination Japon 2 est un programme de trois longs métrages japonais (*Avalon, Perfect Blue, Metropolis*) projeté au Méga CGR de Toulouse-Blagnac le 26 avril à partir de 18h.

La nuit Manga le 27 avril est un programme de trois longs métrages japonais (*Jin-Roh, Le tombeau des lucioles et Princesse Mononoké*) projeté à la salle de cinéma municipal de Châtillon à partir de 0 h 30 jusqu'à l'aube.

Mai

La **10e convention Epita** aura lieu du 31 mai au 2 juin à l'école d'informatique Epita. Organisée par Epitanime, Tsubasa et M.A.R.S. cette convention propose comme chaque année un vaste espace où se côtoient fanzines, boutiques, concours de *cosplay*, de *karaoke*, des projections et un espace dédié au Japon. Le tout dans une ambiance bon enfant. Attention, la journée du vendredi débute à 14 h et celles du samedi et du dimanche à 10 h. Rens. : *infos@epita-convention.com* ou *www.epita-convention.com*

Dans le cadre des **Après-midi des enfants**, le Forum des Images propose au mois de Mai, *Les Gros chevaliers* de Mark Baker et *Jolly Roger* le 15, *Les Contes de la Mère poule* le 18 et *Batman* de Tim Burton le 22. Rens. : 01 44 76 63 44.

C'est du 4 au 12 mai que se tiendra le **Festival International d'animation de Séoul** en Corée. Le thème de l'harmonie a été choisi pour correspondre à la diversité des âges, des cultures et des nations qui caractérisent ce genre d'événements. Rens. : *www.anifestival.seoul.kr*

Juin

Dans le cadre des **Après-midi des enfants**, le Forum des images propose au mois de juin, *Le Fleuve aux grandes eaux* de Frédéric Back, *Potr' et la fille des eaux, Le masque du diable* de Jean-François Laguionie le 5, *Les voyages de Gulliver* des frères Fleischer le 8, et *Shrek* d'Andrew Adamson et Vicky Jenson le 12. Rens. : *01 44 76 63 44.*

Le **festival international du film d'animation** d'Annecy aura lieu du 3 au 9 juin dans la superbe ville de Haute-Savoie. Le programme sera aux couleurs de l'humour mais aussi de l'animation tchèque et slovaque. Retrouvez sur place une rétrospective et une exposition Paul Driessen, des programmes sur la pixillation et tout le gratin de l'animation mondiale. Rens. : *www.annecy.org*

Calendrier

Avril

- **du 1er au 9 avril :** **Festival du film Paris** au Gaumont Marignan.
- **du 4 au 6 avril :** **Festival du court métrage de Nancy**.
- **6 avril :** **Gloubiboulga Night 02** à Grenoble, à Alpes Congrès.
- **6 avril :** ***Le petit dinosaure et la vallée des merveilles*** au Forum des images, aux Halles à Paris.
- **7 avril :** **Salon Paris Jouets Collections** à l'Espace Austerlitz.
- **du 10 au 16 avril :** **Festival du film d'animation de Pont-L'Evêque** au cinéma le Concorde
- **du 18 au 22 avril :** **Cartoons on the bay 2002** à Positano, Italie.
- **26 avril :** **Gloubiboulga Night 02** à Clermont-Ferrand, à Coopératrice de Mai.
- **du 26 au 28 avril :** **Cartoonist 13** à Toulon, au Palais Neptune.
- **26 avril :** **Destination Japon 2** au cinéma multiplexe Méga CGR de Toulouse.
- **27 avril :** ***Le conte des contes*** au Forum des Images, aux Halles à Paris.
- **27 avril :** **Gloubiboulga Night 02** à Poitiers, au Théâtre.
- **27 avril :** **La nuit manga** à Châtillon, dans la salle de cinéma municipale.
- **30 avril :** **Gloubiboulga Night 02** à Nice, à l'Acropolis.

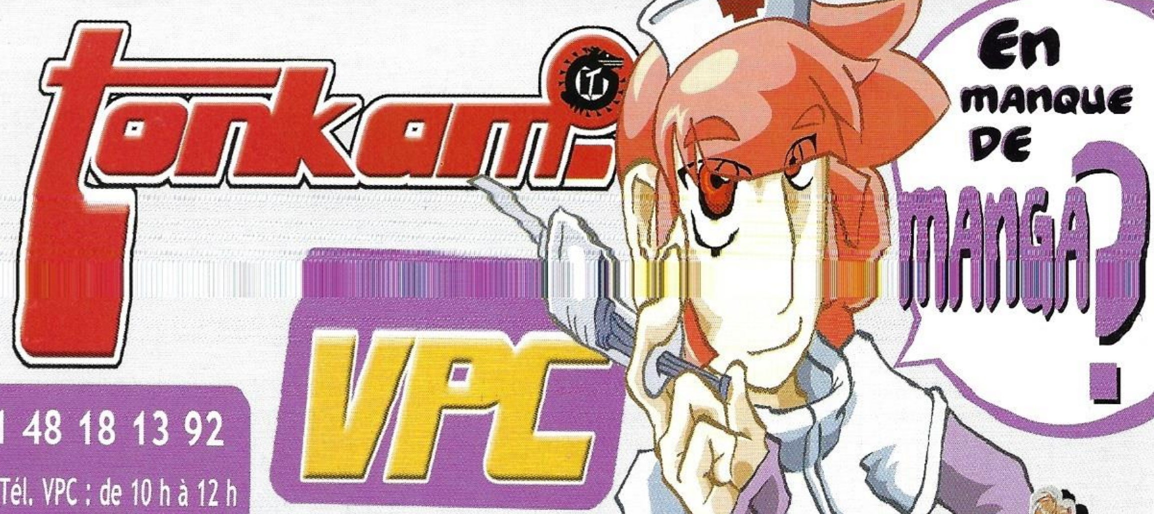
Mai

- **3 mai :** **Gloubiboulga Night 02** à Metz, au Galaxie.
- **4 mai :** **Gloubiboulga Night 02** à Lille, au Zenith.
- **du 4 au 12 mai :** **Seoul International Animation Festival** à Séoul.
- **7 mai :** **Gloubiboulga Night 02** à Bordeaux, au Théâtre Fémina.
- **15 mai :** ***Les Gros chevaliers*** au Forum des Images, aux Halles à Paris.
- **18 mai :** ***Les Contes de la mère poule*** au Forum des Images, aux Halles à Paris.
- **du 31 mai au 2 juin :** **Epita 2002** à Paris.

Juin

- **du 3 au 8 juin :** **Festival international du long métrage d'animation** à Annecy.
- **5 juin :** ***Le Fleuve aux grandes eaux*** au Forum des Images, aux Halles à Paris.
- **8 juin :** ***Les Voyages de Gulliver*** au Forum des Images, aux Halles à Paris.

ttention, attention !! Pour pré-
erver l'import japonais, Tonkam
efuse de vendre des copies
enant de Hong Kong. Ces pra-
ques pénalisent aussi bien les
uteurs japonais que la qualité
es produits disponibles sur le
narché français présent et futur.



A retourner à :
TONKAM SERVICE V.P.C.
- BP 17 -
3101 Montreuil Cedex

tél 01 48 18 13 92
Horaires Tél. VPC : de 10 h à 12 h
Les mardi, mercredi & vendredi

Éditions Tonkam Mangas en Français


4,90€ X vol. 15


4,90€ Talulu vol. 8


4,90€ Ayashi no Ceres vol.12


14,90€ Néji


9€ Fever


9€ Vagabond vol. 7


4,90€ Rookies vol. 14

12€ Video Girl deluxe vol. 1

ngel Sanctuary (12 Vol.)4,90€
yashi no Ceres (12 Vol.)4,90€
ouddha (8 Vol.) . . . . . . .8,40€
utsu Zone (3 Vol.) . . . .4,90€
at's Eye (10 Vol.) . . . . . . .9€
yber Weapon Z(10 Vol)12,05€
NA (5 Vol.) . . . . .4,90€
. Compo (14 Vol.) . . . .7,35€
ever . . . . .15€
rères du Japon . . . . . .8,40€
ushigi Yugi (18 Vol.) . .4,90€
yper Run (1 Vol.) . . . .7,35€
's (14 Vol.) . . . . .4,90€
eanne (1 Vol.) . . . . .12€
imengumi (9 Vol.) . . . . . . .9€
e Cadeau de l'ange . . .4,90€
e Jeu du Hasard . . . . .4,90€
e Temps des cerisiers .4,90€
es 3 Adolf (4 Vol.) . . . .8,40€
Maison Ikkoku (6 Vol.) . . . .9€
Mélodie de Jenny . . . . .4,90€

•Néji . . . . .4,90€
•Please Save... (21 Vol.) 4,90€
•Phénix (7 Vol.) . . . . .9€
•Rash (2 Vol.) . . . . .4,90€
•Rookies (14 Vol.) . . . . . .4,90€
•Shadow Lady (3 Vol.) . .4,90€
•Stratège (11 Vol.) . . . . .7,35€
•Sous un Rayon (3 Vol.) .4,90€
•Recueil Tsuki (2 Vol.) . . .5,35€
•Tough (13 Vol.) . . . . . . .7,35€
•Talulu le magicien (8 Vol.)4,90€
•Vagabond (7 Vol.) . . . . . . .9€
•Video Girl Aï (15 Vol.) . .4,90€
•Video Girl Deluxe(1 Vol.) ..12€
•Wish (4 Vol.) . . . . .9€
•X de CLAMP (12 Vol.) .4,60€
•X de CLAMP vol.13 à 15 .4,90€
•Zetman . . . . .4,90€
•Zetsuai (5 Vol.) . . . . . . .4,90€

Art Books



44,20€ Art of Chihiro
20,60€ Chihiro Roman Album
12,95€ Chihiro Perfect Guide




102,15€ Satoshi Urushihara Poster Box
quatorze posters géants, une stand up,et un calendrier

30,50€ Noir

30,50€ InuYashaTV

77€ RG Veda Illustrations 2

57,15€ X Zero

64,05€ Lain Omnipresence

45€ SNK Characters 2


77€ Madoka par Akemi Takada


16€ Replicant n°9


36,60€ Masahiro Ioka Illustrations


19,05€ Five Star Stories


30,50€ InuYasha movie


30,50€ CC Sakura Illustrations 2

•4C (M.Katsura) . . . . .53,35€
•Ah!My Goddess oav mook . . . . . . .43,45€
•Angel Sanctuary :
Angel Cage . . . . .25,90€
Lost Angel . . . . .25,90€
•Ayashi No Ceres . . . . .36,60€
•Bastaard !! Guardress . . . . .43,45€
•Brain Powerd spiral book . . . . . . .25,90€
•Bubblegum Crisis 2040 . . . . .48,00€
•Cowboy Bebop, the after . . . . .24,40€
•Groundwork of Eva., Movie 1 . . . . .56,40€

•Japan, Final Fantasy . . . . .46,50€
•Jin-Roh :
Behind of the screen . . . . .38,15€
Maniaxx . . . . .32,00€
•Kamikaze Kaito Jeanne . . . . .27,45€
•Love Hina Art Collection . . . . .32,00€
•Marmalade Boy . . . . .28,20€
•Mateki (Y.Amano) . . . . .61,00€
•Metal Gear Solid (Art of) . . . . .77,00€
•Misty Orb . . . . .30,50€
•N.Kakinouchi Illustrations . . . . . . .30,50€

•Nausicäa Water Color . . . . .44,20€
•Neutral .30,50€
•PSME Illustrations 2 . . . . .25,15€
•PSME Final Book . . . . .28,20€
•Sailor Moon TV . . . . .15,25€
•T.Hojo 20th anniversary . . . . .38,15€
•Venus (S.Urushihara) . . . . .33,55€
•X Perfect book . . . . .31,25€
•Yui Shop 2 . . . . .21,35€

Mangas en Version française


6,10€ Marmalade boy vol. 3



6,10€ Katsuo vol. 9


5,25€ Naruto vol. 2



6,95€ 3x3 Eyes vol. 23


N.C. Gasaraki vol. 1

6,10€ Hoshin vol.3


5,25€ Hunter X hunter vol. 12


5,25€ Kyo vol. 6


5,25€ Inu Yasha vol. 3


11,28€ Gunnm Album vol. 6

20th C. boys (1 Vol.) . . . .N.C.
Agharta (1 vol.) . . . . . . .6,95€
Blame (6 Vol.) . . . . .6,10€
Basara (5 Vol.) . . . . . . .5,25€
BT'X (16 Vol.) . . . . .6,95€
Brain Powerd (4 Vol.) . .8,38€
Bastard (22 Vol.) . . . . . .6,10€
Capitaine Tsu. (30 Vol.) .5,50€
Card C. Sakura (12 vol.) 6,95€
C.C.S. animé (2vol.) . . .9,80€
C. détectives (3 Vol.) . . . .6,95€
Combination (2 Vol.) . . . .8,50€
Cobra (19 Vol.) . . . . . . .6,40€
Conan (30 Vol.) . . . . . . .5,25€
Dragon H. (10 Vol.) . . . .6,95€
Dragon Ball new(7 Vol) .8,99€
Dukalyon (2 Vol) . . . . . .6,95€
Eden (5 Vol.) . . . . .8,38€
Evangelion (6 Vol.) . . . .6,10€
Exaxxion (3 Vol.) . . . . . .6,10€
Eiji (5 Vol.) . . . . .5,25€
Escaflowne (1 Vol.) . . . .6,95€
Gasaraki (1 Vol.) . . . . . . .N.C.
Golden Boy (4 Vol.) . . . .6,40€
Goddess (21 Vol.) . . . . .6,95€
Gunsmith Cats (8 Vol.) .6,10€
Gunnm (9 Vol.) . . . . . . .6,10€
GTO (14 Vol) . . . . .6,95€
Gunnm album (6 Vol.) .11,28€
Hunter X H. (12 Vol.) . . .5,25€
Hoshin (3 Vol.) . . . . . . .6,10€
It (1 Vol.) . . . . .8,99€
Inuyasha (3 Vol.) . . . . . .5,25€
J'aime ce...(3 Vol.) . . . .6,95€
Jojo's biz. adv. (4 vol.) . .5,50€
Kirara (6 Vol.) . . . . .8,99€
Kamikaze (5 Vol.) . . . . .9,91€
Ken (27 Vol.) . . . . .5,50€
Katsuo (9 Vol.) . . . . . . .6,10€

•Le voleur 100 vis. (2 vol.) 6,95€
•Love Hina vol. 3 . . . . . .6,95€
•Peach Girl (2 Vol.) . . . . .6,80€
•Pokémon G.Aven.(4 V.) .7,47€
•Pokémon Aveni (5 Vol.) .7,47€
•Macross 7 Trash(7 Vol) .6,10€
•Monster (3 Vol) . . . . . . .6,95€
•Marmalade boy (3 vol.) .6,10€
•Nausicaä (7 Vol.) . . . . . .9,91€
•Naruto (2 Vol.) . . . . .5,25€
•Nadesico (4 Vol.) . . . . . .7,32€
•Red Eyes (2 vol.) . . . . .8,99€
•One Piece (10 Vol.) . . . .6,10€
•Ranma 1/2 (35 Vol.) . . .6,10€
•R. Kenshin (21 Vol.) . . .6,10€
•Racaille Blues (4 vol.) . .5,50€
•Sandland (1 Vol.) . . . . .6,10€
•Shaman King (11 Vol.) . .5,25€
•Slam Dunk (17 Vol.) . . .5,25€
•St Seiya CDZ (28 Vol.) . . .5,25€
•3 X 3 Eyes (23 Vol.) . . .6,95€
•Tenchi muyo (1 Vol.) . . .6,95€
•Yu Gi Oh (18 Vol.) . . . . .5,25€
•You're Under (7 Vol.) . . .6,95€
•Zero One (3 Vol.) . . . . .8,99€



6,95€ Love Hina vol. 3

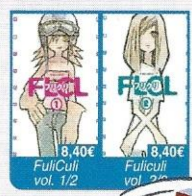


6,95€ GTO vol. 14

6,95€ Escaflowne vol. 1

Mangas en V.O. version japonaise

•Angel Heart vol.2 . . . . .9,15€
•Ayashi no Ceres (14 vol.) . . . .6,10€
•Captain Tsubasa 2002 vol.4 . .8,40€
•Card Captor Sakura (12vol.) . .6,40€
•Gun Blaze West vol.3 . . . . . . .5,65€
•H2 (34 vol.) . . . . .5,65€
•Hôshin Engi (vol. 23) . . . . .5,65€
•Imadoki (5 vol.) . . . . .6,10€
•Inu Yasha (vol.24) . . . . .5,65€
•Itsumo Misora (5 vol.) . . . . . . .6,10€
•Kaori Yuki :
Angel Sanctuary (20 vol.) . . . .6,10€
Akai Hitouji no kokuin (2 vol.) . .6,10€
Gold Child vol.1 . . . . .6,10€
Kaine . . . . .6,10€
Sareki Ohkoku . . . . .6,10€
•Karekano vol. 12 . . . . .6,10€
•Last man (12 vol.) . . . . .8,40€
•Love Hina bil. jap./ang. vol.8 .13,70€
•Sakura Tsushin :
jusqu'au vol. 15 . . . . .7,60€
du vol.16 au vol. 20 . . . . .8,40€
•Vagabond vol. 12 . . . . .8,40€



8,40€ FuliCuli vol. 1/2
8,40€ Fuliculi vol. 2


16€ Le dit du Genji (T.Egawa)


6,10€ Alice 19e vol. 2


9,15€ Angel Heart vol. 2

19,80€ Midnight Eye Goku 3 vol.


8,40€ Koisuiren vol. 4

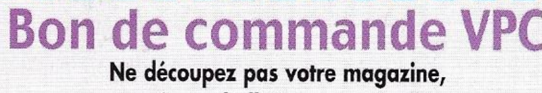
9,15€ Dukiyon vol. 2


10,65€ Gunnm Last Order vol. 2

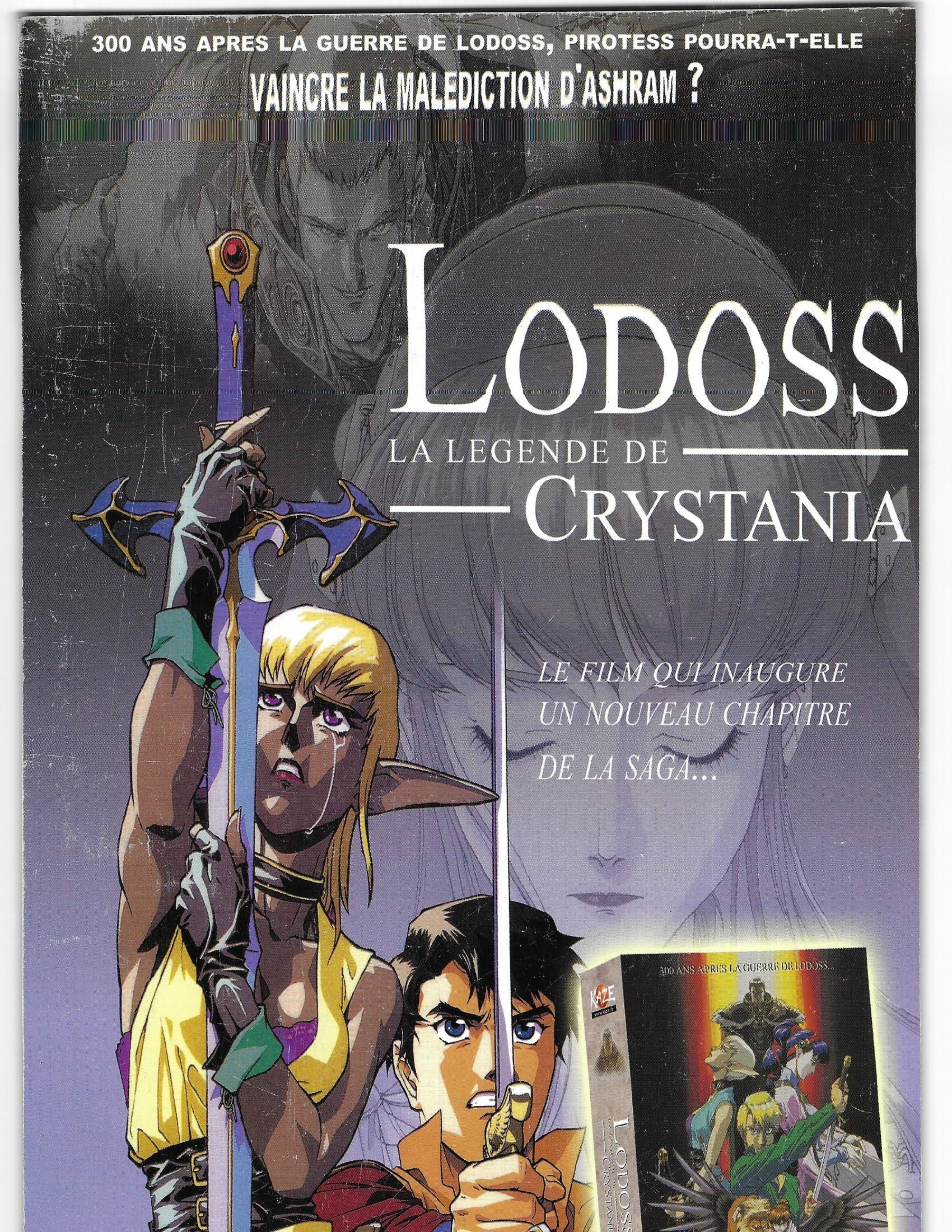

6,10€ Katsu vol. 1

Bon de commande VPC

Ne découpez pas votre magazine, recopiez ce bulletin sur papier libre



Articles	Prix unitaire	Quantité	Total


300 ANS APRES LA GUERRE DE LODOSS, PIROTESS POURRA-T-ELLE
VAINCRE LA MALEDICTION D'ASHRAM ?
LODOSS
LA LEGENDE DE
CRYSTANIA
LE FILM QUI INAUGURE
UN NOUVEAU CHAPITRE
DE LA SAGA...
300 ANS APRES LA GUERRE DE LODOSS...
KAZE
LODOSS